DVD ROM
DUPLA DVD

AZ IDEI ÉV LEGJOBB TELJES JÁTÉKA!

SPELLFORCE 2

PC GURU

Magyarország olvasottabb játékmagazinja

1895 Ft 2008. 13.

Elsőként teszteltük! 38. oldal

CALL OF DUTY
WORLD AT WAR

Merülj el a háború mocskában! Durvább és hitelesebb, mint eddig bármikor. Bemutatjuk a legkeményebb jeleneteket

Az ősz legforróbb FPS-e!

FAR CRY2

Csúcs grafika, óriási, nyitott világ – a Guruból mindent megtudhatsz.

Csak a GURU DVD-n!

VIDEÓ TESZTEK

Kedvenc szerkesztőid hangjával, kiváló minőségben.

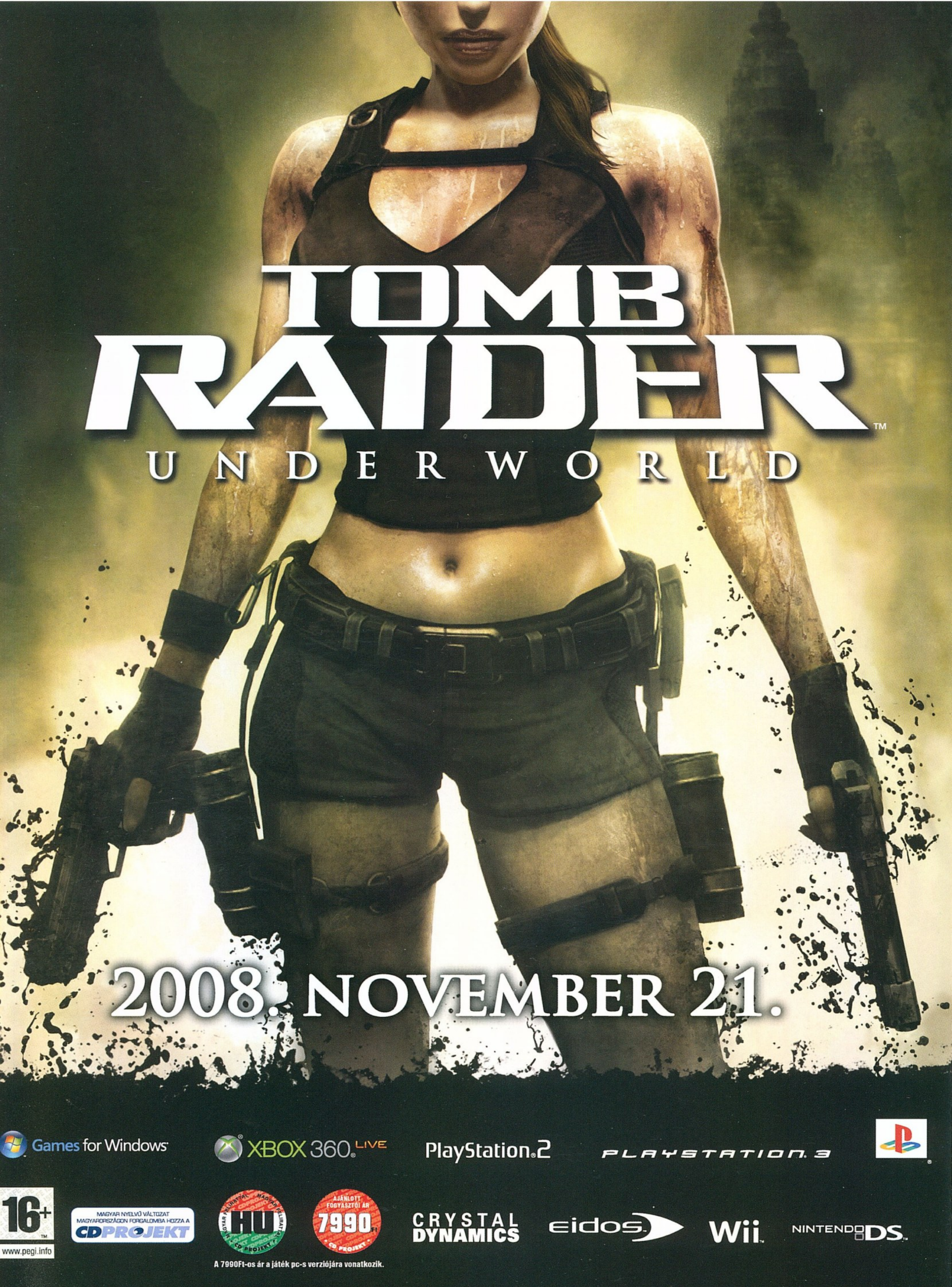
Lépésről lépésre! 108. oldal

IDEÁLIS JÁTÉK-PC!

Így építs bivalyerős PC-t a lehető legkevesebb pénzből!

A LEGJOBB TIPPEK A TÚLÉLÉSHEZ
FALLOUT 3

Ezt a folytatást imádni fogod! Összegyűjtöttük a legjobb tippeket a sorozat rajongóitól. 44. oldal



Tomb Raider: Underworld © Eidos Interactive Ltd. 2008. Published by Eidos, Inc. Developed by Crystal Dynamics Inc. Tomb Raider, Tomb Raider: Underworld, Crystal Dynamics, Eidos and the Eidos logo are trademarks of Eidos Interactive Ltd. All rights reserved. "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. Wii and Nintendo DS are trademarks of Nintendo. ©2006 Nintendo. The rating icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association.
*A számítógépes játékok igen összetett termékek, melyek megjelenési időpontját számos a CD Projekt Magyarország Kft.-től független tényező befolyásolhatja, éppen ezért a kiadó a megjelenés időpontjáért semmilyen felelősséget nem vállal.

PC GURU Impresszum

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Harangozó Csongor csharangozo@motorpresse.hu
Játékrovat-szerkesztő: Birkás Péter (Bate) bate@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Kolbert András (Miguel) miguel@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD-szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Lapterv és design: Kristóf Gábor (Gaben) gkristof@motorpresse.hu

A szerkesztőség címe:
Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.
1113 Budapest, Nagyszőlős utca 11-15.
Levélcím: 1590 Budapest, Pf. 279
Telefon: (1) 577-2600
Fax: (1) 577-2690
E-mail: mpb@motorpresse.hu

DVD-melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-577-2697

Hirdetésfelvétel:
Bálint Sámuel sbalint@motorpresse.hu Tel: 577-2629

Marketing:
Gajdos Barna bgajdos@motorpresse.hu

Online főszerkesztő:
Székelyhidi Ádám darths@pcguru.hu
Tel.: 06-1-577-2694

A kiadásért felel:
Ügyvezető igazgató Motor-Presse International Közép- és Kelet-Európa:
Dr. Maike Schlegel

Ügyvezető igazgató:
Feitser Caroline

Terjesztés:
Varga Annamária, Törő István

Kiadja a Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.

Terjesztési adatok
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés - Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Árus lapterjesztés
Lapker Zrt, alternatív terjesztők, valamint előfizetésben a Magyar Posta Zrt.

Megjelenik négyhetente, (évente 13 szám), egy szám ára: 1 895 Ft

Előfizetéses terjesztés
Előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán
Levélben: 1590 Bp., Pf. 279
Tel: 06-1-577-2635
Fax: 06-1-577-2690
H – P: 9 – 17 óráig
E-mail: itelofizetes@motorpresse.hu
Honlap: www.itmediabolt.hu

A lap aktuális és régebbi számait, előfizetést, a következő ITmédiaBoltok-ban lehet megvásárolni:
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel: 06-1-373-0582
H – P: 8 – 20, Sz: 10 – 16 óráig

1036 Budapest, Lajos utca 47/a.
Tel: 06-1-242-0083
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Tel: 06-1-361-3408
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

Előfizetési díjak
1 évre (13 lapszám): 16.900 Ft Fél évre (6 lapszám): 8.970 Ft

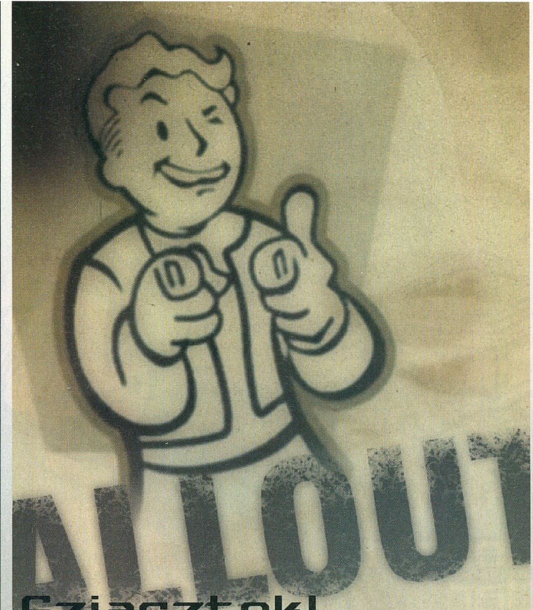
Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága.
Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomás: Grafika Press Zrt
Felelős vezető: Farkas Tamás

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!



Sziasztok!

Túlzás nélkül állíthatjuk, hogy az idei év legerősebb Guruját tarjátok a kezetekben! Megtaláljátok benne a zseniális Far Cry 2-t, az eladási rekordokat döntő Fallout 3-at, a formabontó Mirror's Edge-et és végül minden PC-s kedvencét, a régóta várt World at Wart, a Call of Duty legújabb részét. Hab a tortán, hogy két olyan konzolos játék is megjelent, mint a Fable 2 és a Gears of War 2 – ezekért külön-külön is megéri egy Xbox 360-ra gyűjteni! Minden lényeges infót és tippet-trükköt átadunk most nektek a fenti címekről, és további meglepetésként még egy 2009-es óriásposztert is találhattok a lapban, az extra dögös Lara Crofttal és a The Witcher bővített kiadásával.

Na, de mi a helyzet a vassal? Itt vannak a világ legjobb játékai, de mind szaggat? Nos, a Guru megoldja neked ezt a gondot! Lépésről lépésre bemutatjuk, hogyan építsd meg az ideális játék-PC-t – egy bivalyerős gépet, a lehető legkevesebb pénzből.

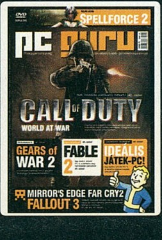
Sokan vártátok az év végi előfizetési akciót. Mindent megtettünk, hogy egy sor ajándékot kapjatok a magazinok mellé – így már mindjárt másképp fest az előfizetés ára! Most egy döbbenetesen jól kinéző akciófigurát, egy pólót és egy teljes játékot kaptok a Guru-előfizetéshez. Győzzétek meg, akit csak kell, de erről most nem érdemes lemaradni!

Végezetül pedig ne felejtsétek mostani teljes játékunkat, a Spellforce2-t! A program hangulata és grafikája lenyűgöző, napokig, hetekig kellemes szórakozást ígér – nem véletlen, hogy 85-90 százalék közötti értékelésekkel dicsekedhet.

Karácsonykor két teljes játékkal, további meglepetésekkel és óriási nyereményakcióval jelentkezünk. Hamarosan pedig teljesen megújul a PC Guru, új rovatokat, új dvd mellékletet és még több hasznos infót kaphattok majd kézbe – mindezt a ti észrevételeitek, javaslataitok alapján. Érdemes lesz tehát továbbra is velünk tartanotok!

A Guru legyen veletek!

Shoebaron



FIGYELEM!

A PC Guru, bár elvileg havilap, a gyakorlatban mégsem havonta, hanem négyhetente jelenik meg. Ezért egy évben nem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik **csütörtökön**!

A PC GURU következő száma 2008. DECEMBER 11-én jelenik meg!

Tartalom

CAll of Duty World at War

Utolsó pillanatban esett be szerkesztőségünkbe a nem túl sikeres Treyarch legújabb terméke, ami alatt már a CoD 4 motorja dübörög. Méghozzá nem is akárhogy!

Fallout 3

Tökéletes RPG, az idei év egyik legjobb játéka, több tucat órányi szórakozást rejt mindeki számára. Bate napokig képtelen volt aludni miatta.

Előzetes

016 **Star Wars: The Old Republic**
A Bioware felfedte legújabb MMO játékát, amiről már sejteni lehetett, hol fog játszódni.

018 **Nagyszínpad a nappaliban**
Kipróbáltuk a Guitar Hero legfrissebb változatát, és összeszedtük a legzúzósabb zenés játékokat.

022 **LotR: Mines of Moria**
024 **Armed Assault 2**
Darths-ot messzire küldük, hogy beszámolhasson a Bohemia készülő taktikai szimulációjáról.

028 **DC Universe Online**
032 **BlizzCon 2008**
036 **Válságos Idők**
Veszélyben a játékipar? Elemző cikkünkből most minden kiderül!

Teszt

038 **Call of Duty: World at War**
A sorozat 5. része hatalmas meglepetést okozott szerkesztőség tagjainak.

044 **Fallout 3**
Harmadszorra is függőségbe taszította szerkesztőség felét, lerakhatatlan alkotás.

048 **X3: Terran Conflict**
050 **Warhammer Online**
A világ egyik legsikeresebb táblás játékának online változata kenterbe veri a WoW-ot?

054 **Quantum of Solace**
056 **Spider-Man: Web of Shadows**
058 **PES 2009**
061 **FIFA Manager 09**

062 **Far Cry 2**
Küldetésekkel tarkított FPS, hatalmas területen, rengeteg fegyverrel és járművel, gyönyörű grafikával.

066 **Red Alert 3**
070 **NFS: Undercover**
Az Electronic Arts a Ford T-Model futószalag gyártását megszégyenítő módon ontja az NFS játékokat.

074 **Mount & Blade**
076 **Tomb Raider Underworld**
Lara ismét formában, a tigrisek sorsa megpecsételődött!

Konzol

090 **Fable 2**
Kipróbáltuk Peter Molyneaux újabb ígéretkampányának végleges változatát. Az ítélet kettős, mint a főszereplő személyisége.

094 **Gears of War 2**
Véresebb, durvább, sáskább! Itt az új láncfűrészes őrület, amit mindenkinek látnia kell!

096 **Midnight Club: L.A.**

Hardver

104 **Intel Core i7 teszt**
Újabb platform a processzorok piacán. Váltani még talán felesleges, de tájékozódni kötelező!

107 **Windows 7**
A Microsoft csúnyán befürdött a Vistával, ezért most mindent megtesz az újabb generáció sikeréért.

108 **Az ideális játék PC**
Összeállításunkból kiderül, mit érdemes idén kérni a télapótól. Összeraktuk az év vége legoptimálisabb konfigurációit.

Fable 2

Sasát teljesen elvarázsolta Albion világa, amelyben ismét töméntelen mennyiségű kaland és küldetés várja a szerepjátékok kedvelőit.

90

66

Red Alert 3

A legújabb Command & Conquer rész hozza a várt minőséget, bár semmi egetverő újdonságot nem volt képes felmutatni. Viszont tele van jobbnál jobb csajokkal!

110 **Az Apple tovább robog**

114 **Homok a gépezetben**

116 **Hardver mentőöv**

Rovatok

082 **Gondolatébresztő**
Stöki ebben a hónapban a játékokban található reklámokról elmélkedik egy keveset.

084 **Nosztalguru**

094 **Játékmentőöv**

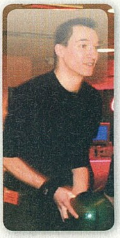
118 **Levelezés**
A karácsony közeledtével újra négy oldal a Levrov, bár ebből nagyrészt a nyereményjátékok profitálnak. Írjatok ti is és kerüljetek be!

122 **Külvilág**
Filmek és DVD-k, könyvek és képregények, zene. Ahogy megszokhattátok!

Okozott-e már neked függőséget valamilyen játék?

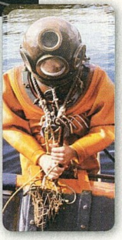
Shoebaron

Utoljára az Oblivion, előtte talán a Jade Empire. Egyszerűen imádtam azt a játékot! A csillagfényes éjszakákat, a fáklyákkal megvilágított barlangokat, mindent. Nem egy WoW, aminek nincs vége, mert azt el se merem kezdeni. Így megúsztam 110 órával, s utána visszakaptam az életemet.



Bate

Nem túl meglepő, de nekem a legnagyobb függőséget eddig a Fallout második része okozta. Nem tudtam abbahagyni hetekig, még a végigjátszást követően is napokig folytattam („sajnos" a játék engedte ezt). Most pedig itt a harmadik rész, szóval a senkiföldjén megtalál, doktor úr...



Joc

Nem, erre szerencsére sosem került sor. Nyilván szerepet játszik ebben, hogy kerülöm az MMORPG-ket, amiket ugye nem lehet úgymond végigjátszani, mert mindig van új kihívás. Olyan persze többször előfordult, hogy annyira belefeledkeztem az esti játékba, hogy közben kivirradt, de szerintem ez teljesen normális.

Gaben

Soha, doktor úr! A többiekhez képest nyugodtan állíthatom, hogy egészséges vagyok. Rajtam kívül itt mindenki volt már függő a csapatban, van aki kigyógyult, és vannak reménytelen visszaesők is persze... Azért egy jobban sikerült rally-szimulátorral napokig el tudok játszani, ha időm engedi, de ez a maximum.

Ricco

Játékok közül csak a Football Manager tudott huzamosabb ideig lekötni, no és persze a WoW. De egyik sem okozott komolyabb függőséget nálam. Nem úgy, mint a különféle játékgépek és egyéb pénznyelő automaták, melyek jópár évvel megrövidítették már az életem.

Miguel

A Panzer Generallal huszonpár órát játszottam egyvégtében, kisebb kaja- és egyéb, főképp egészségügyi szünetekkel. A Colonization közben a kezemhez ragadt az egér. Egész napokat Falloutoztam át. Nem, azt hiszem nem vagyok hajlamos a függőségre – legalábbis a hangok ezt mondják...

Chris

Soha! Semmilyen formában. Talán egy kicsit rá voltam kattanva a World of Warcraft nevű ismeretlen alkotásra, de mostanra teljesen elfelejtettem, hogy milyen is volt. Az a baj ezekkel a játékokkal, hogy... most mennem kell, megjött a kiegészítő!

NightBagoly

Nem is lennék igazi Guru, ha nem kattantam volna rá néha már-már életveszélyesen valamilyen játékra. A legemlékezetesebb ilyen a Gothic első részével esett meg, de a Bethesda összes játékával így jártam. Legutoljára a Fallout 3 esetén esett ki 20 folyamatos óra az életemből.

Spellforce 2: Shadow Wars

fejlesztő > Phenomic kiadó > Jowood web > spellforce.jowood.com

írta · NightBagoly

Bár tény, hogy ahogyan azt már számtalanszor elmondtuk, a teljes játékok beszerzése nem úgy működik, hogy az ember gondol valamit, és hipp-hopp már meg is van, azért mi a Gurunál mindig igyekszünk olyan címeket választani nektek, amilyenekkel hosszú-hosszú hetekig, sőt, időnként hónapokig is jól lehet szórakozni. A Phenomic stratégiai szerepjátéka, a Spellforce 2, az utolsó pillanatban lehetetlenné váló Paraworld helyett csúszott be a magazin mellékletére, de szerencsére nem lehet rá mondani, hogy kényszerválasztás volna: mai napig gyönyörű grafikája, a tökéletesen ötvözött szerepjáték és stratégiai elemek tucatjai, valamint elképesztően masszív hangulata jó pár órára leköthet bárkit. Képzelj el egy akció-szerepjátékot, amely a Diablo-sorozatra, a Dungeon Siege-szériára, és a Sacredre hajaz: adott egy – vagy több – hős, amelyek a történet előrehaladtával szinteket lépnek, új, tápos varázstárgyakra és felszerelésre tehetnek szert, és több mint 100 különböző képességből álló fáról téphetnek maguknak újabb és újabb bravúrt. Megvolt? Oké, most pedig lelki szemeid előtt láss egy stratégiai játékot, ahol három frakció, a Realm (emberek, törpék és elfek), a Pact (sötét elfek, vízköpők és árnyak), valamint a Clans (orkok, trollok, barbárok) gyűrik egymást, mind különböző egységekkel és épületekkel nyakon öntve, amúgy Warcraft, Command & Conquer, Dark Colony stílusban. Sikerült? Most pedig képzeld el, ahogyan ez a két, alaposan kidolgozott elem egy hihetetlenül hangulatos, fantasy világban hirtelen egymásba fonódik, hogy egy szinte tökéletes egyveleget alkosson, és már meg is kaptad a Spellforce 2-őt, az aktuális Guru legújabb teljes játékát!

CD-KULCS

2D2PZ-QK4NW-YDZ4U-X6A6E-
5NVGX-SFZUX-FDQ9G-YWD7T

LEGO BATMAN
THE VIDEOGAME
WWW.LEGOBATMANGAME.COM

Sajátítsd el az egyedi szuperhős ruhák, mozdulatok és fegyverek használatát.

Fedezd fel a sötét oldaladat, miközben a kedvenc gonoszodat irányítod.

7+ www.pegi.info PC DVD ROM TT games

LEGO BATMAN: THE VIDEOGAME Software © 2008 TT Games Publishing Ltd. "PlayStation", "PLAYSTATION", "PS" Family logo and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. PSP ® system - Memory Stick Duo™ may be required (sold separately). Video output in HD requires cables and an HD-compatible display, both sold separately. Nintendo DS and the Wii logo are trademarks of Nintendo. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.
LEGO, the LEGO logo and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. © 2008 The LEGO Group. All Rights Reserved. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners.
BATMAN and all related characters and elements are trademarks of and © DC Comics.
WBIE LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s08)

MAGYARORSZÁGON FORGALOMBA HOZZA A CDPROJEKT

DVD-tartalom

MINDENKIT VÁR A DVD!

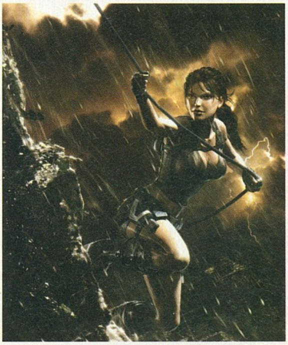
Ebben a hónapban kénytelenek voltunk az utolsó pillanatban lecserélni teljes játékunkat a következő száméval, de szerencsére ez a csere minőségi volt, hiszen a Spellforce 2 is eszméletlen jó kis játék. Egyetlen hátulütője a dolognak, hogy hatalmas méretű játékról van szó, ami mellé csak nagyon nehezen tudtunk felpakolni bármit is lemezünkre. De azért igyekeztünk, így többek közt Tomb Raider demóval és megújult PCG live külvilág videóval várunk benneteket korongunkon!

PCG Live

Újraélesztettük PC Guru Live videó rovatunkat, amit sajnos kamera hiányában előző két számunkban kénytelenek voltunk hanyagolni. Na de most visszatértünk! Közel egy órányi anyaggal várunk bennetek, amiből 30 perces Külvilág videóval (filmelőzetesekkel, könyv- és képregény ajánlóval) és négy játékteszttel próbálunk újra figyelmetek középpontjába kerülni.

Tomb Raider Underworld

Végre megérkezett a Tomb Raider-sorozat legújabb részének demója, amelyben ismét pisztolycsőre kaphatunk pár kihalás szélén lévő bengáli tigrist. Lara Croft félistennő ezúttal egy családi szálat igyekszik felgöngyölíteni, módszereiből most ti is kaphattok egy rövidke ízelítőt. A demóban a második pályát, a thaiföldit próbálhatjátok ki, ahol is vékony sziklaperemeken libeghetünk tovább végzetünk felé. Szokás szerint bepillanthattok az újdonságokba, megcsodálhatjátok az új grafikus motort, és persze Lara híres domborulatait.

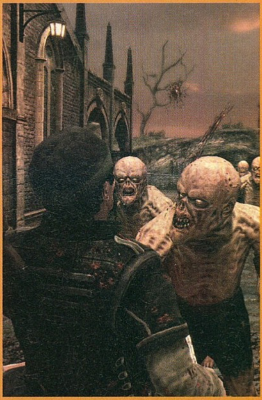


Killing Spree!

The Haunted / (Unreal Tournament 3 Mod)

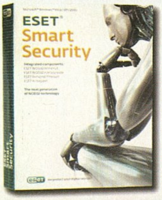
Mindenszentek ünnepére való tekintettel egy horror-elemekkel operáló Unreal Tournament 3 modot nyújtunk most át nektek. A The Haunted egy többszereplős TPS játékmóddal ruházza fel az alapjátékot (a legújabb patch megléte elengedhetetlen), amelyben az ellenséges démonokat is játékosok irányítják. A cél az, hogy az egyik játékos által irányított kísértett megszabaduljon a rajta lévő átoktól, miközben a többiek mindent megtesznek azért, hogy megakadályozzák ebben.

Ehhez a démonokat irányító játékosoknak komoly összefogásra lesz szüksége, akik különféle teremtményeket szállhatnak meg (például zombikat), csapdákat helyezhetnek el, és a legidegesítőbb módon kínozhatják és kergethetik a halálba a szerencsétlen kísértett játékost. Természetesen rengeteg fegyver és egyedi pálya található a modban, ami igazi csemege lehet az UT3 játékosok számára.



Turkáló

Smart Defrag v1.02 / Minél többet használjuk merevlemezünket, minél több programot telepítünk vagy másolunk rá, annál inkább töredeznek rajta az adatok, mely idővel a rendszer sebességét nagyban csökkentheti. Ezért gyakorta ajánlott töredezettség-mentesíteni lemezeinket, amihez most a Smart Defrag nevű ingyenes programot ajánljuk számotokra. Segítségével a lehető leghatékonyabban végezhetitek el ez a munkát, ami nem csak az adatokat helyezi megfeleli sorrendbe, de komolyan optimalizálja gépünk teljesítményét is. „Telepítsd és felejtsd el" opciójával a program automatikusan végzi dolgát a háttérben megbújva, így semmi dolgunk nem lesz vele a jövőben.



ESET SMART SECURITY

INGYENES VÁLTOZAT A DVD-MELLÉKLETEN!

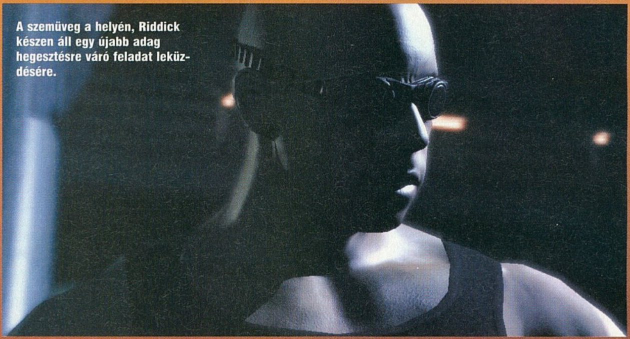
Amennyiben még nem rendelkezel megbízható és alacsony erőforrást igénylő vírusirtóval, tűzfallal és kémprogram eltávolítóval, akkor figyelmedbe ajánlanánk az ESET Smart Security csomagot, amellyel mind kártevő ellen védelmet kaphattok. A program megtalálható DVD-mellékletünkön, ingyenes használatához pedig látogassátok meg a www.eset.hu/pcguru címet és használjátok a lenti kódot a regisztrációhoz.

A havi kód: av8bz6 Érvényesség: 2008.11.20. - 2008.12.31.

AZ ATARI SEBESSÉGET VÁLT

A közelmúltban a Witchert is alaposan felturbózó kiadóval kapcsolatban két érdekes hír is napvilágot látott. Az első a Chronicles of Riddick című, a maga korában mérföldkőnek számító TPS-sel kapcsolatos. Mikor a Riddick barátunk krónikáit eredetileg gondozó Vivendi összeállt az Activisionnel, egy lyukas garast nem adtunk volna a sorozat további sorsáért, most azonban úgy tűnik, az Atari lát fantáziát a kemény kötésű hősben, és gyorsan leszerződtette az Escape from Butcher's Bay-t is fejlesztő svéd csapatot, a Starbreeze-t. Együttműködésük első gyümölcse az Assault on Dark Athena lesz, ami egyrészt alaposan felújítja másrészt egy teljes értékű kampánnyal meg is toldja a durva szemészeti problémákkal sújtott hős eredeti kalandjait. A pletykák szerint a 2009 tavaszán érkező játékról egyelőre a kevésnél is kevesebb pontos információ került elő, az biztos, hogy a programban online kooperatív mód is helyet kap majd.

További pletyka az Atari háza tájáról, hogy ők próbálják meg Ghostbusters eddig meglehetősen hányatott sorsának egyenesre kalapálását – a Szellemírtók játékos feldolgozását a Riddickhez hasonlóan az Activison Blizzard hagyta magára az egyesülést követően. A szóbeszéd alapján az Atari nem csak egyszerűen felkarolja a játékot, de 2009 nyarán akár már piacra is dobja azt.



A szemüveg a helyén, Riddick készen áll egy újabb adag hegesztésre váró feladat leküzdésére.

BUDAPEST GAMESHOW VS GAMES CONVENTION

Másodszorra rendezték meg idén a Budapest GameShow-t, Magyarország hiánypótló játékokkal kapcsolatos konferenciáját. Mivel szerkesztőségünk itt is kint volt, no meg a legutóbbi Games Convention sem maradt ki, ideje kicsit összehasonlítani, melyik is éri meg a magyar játékosnak. Igyekeztünk a legfontosabb szempontok alapján rendezni, hogy a kedves olvasók eldönthessék, Lipcsébe mennek inkább, vagy maradnak Budapesten.

0 – 1

TÁVOLSÁG: Lipcse tulajdonképpen elérhető távolság autóval, viszont tény, hogy egy átlagos játékosnak nem áll rendelkezésre egy saját gépjármű, a szülőket meg nehéz rábeszélni egy családi kiruccanásra holmi hülye játékok meg jó csajok miatt a messzi Németországba.

1 – 0

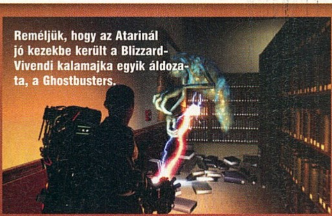
TÁVOLSÁG: Bár manapság egy diákjegy is kisebb vagyon Szeged-Budapest-Szeged viszonylatban, viszont még mindig az országhatáron belül maradunk, és pár óra zötykölődés árán olyan játékokat próbálhatunk ki, mint angyalnak öltözött lányok fényképezése vagy a GoW2.

WITCHER: TÚL A MILLIÓN

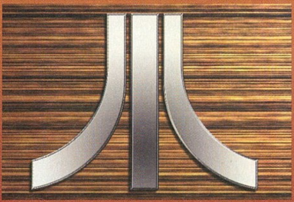
Fejlesztő *> CD Projekt Red* ***Kiadó*** *> CD Projekt*

Úgy tűnik, hogy a CD Projekt megtalálta a sikeres PC-játék kiadásának titkát: ahelyett, hogy az elharapódzó kalózkodás, vagy a követhetetlen hardver-konfigurációk miatt nyavalyognának, inkább mindent megtesznek, hogy akik elgondolkoznak a szoftverük megvásárlásán, azok ne csalódhassanak. A rokonszenves lengyel csapat a kalózokat nem ellenségnek, csak vetélytársnak tekinti, és céljuk olyan áruval versenybe szállni, amiért örömmel fizetnek az emberek. Nos, úgy tűnik, hogy a jó hozzáállás meghozta gyümölcsét: Riviai Geralt kalandjait immár több mint egy millióan vásárolták meg, ami nem kis teljesítmény egy kelet-európai csapattól. Gratulálunk innen is, további jó munkát kívánva, és reméljük ugyanennyi elmegy a Witcher 2-ből is. Csak jönne már...

Talán az a három állkapocs egyetlen pofában egy kicsit túlzás. Minden esetre én összecsináltam magam.



Reméljük, hogy az Atarinál jó kezekbe került a Blizzard-Vivendi kalamajka egyik áldozata, a Ghostbusters.



FELHOZATAL: El kell ismernünk, a Games Convention komolyabb rendezvény, ahová minden fejlesztő és kiadó szívesen megy kiállítani, így ezzel egyelőre a BGS nem igazán versenyezhet. A GC-re kilátogató szerencsések alig győzték kapkodni a fejüket a sok stand között...

1

CSAJOK: Igazságtalan lenne a német lányok messzeföldön híres „szépsége” miatt fix kettesre venni a meccset: a fényképek bizonysága szerint nem csak Helgák és Hildegardok húzták falatnyi ruhákat, hanem akadt pár igen csinos lányka is. Lehet, hogy tőlünk importálták őket?

2

FELHOZATAL: ... viszont itthon a Mirror's Edge bemutató alatt Bate érces baritonját élvezhette a nagyközönség, Grath pedig anyanyelvi németeket megszégyenítő akcentussal adott hangutasításokat a Tom Clancy's EndWarban. „Junit szrí, attak hosztájl szrí!”

1

CSAJOK: Egyértelműen jár a pont, nem csak az angyalnak és ördögnek öltözött fehérnépek miatt, hanem mert ahogy azt Stökivel megállapítottuk: nem gondoltuk volna, hogy a tél első tangavillantását pont egy a Budapest GameShow-t látogató lányon láthatjuk majd. Jövőre veletek, ugyanott!

Annak ellenére, hogy egyelőre egyértelmű különbségek mutatkoznak a két rendezvény méretében és súlyában, arra jutottunk, hogy aki teheti, mindkettőn nézzen körül. Az összesítés talán segít a szervezőknek abban, hogy a következő rendezvény az ideinél is sikeresebb legyen – bár elég kicsi a valószínűsége, hogy Lipcsében olvasnák a lapunkat.

2

TOP 10

ANGLIA 10.27 - 11.04

FALLOUT 3
BETHESDA . BETHESDA
Bate már alig várja, hogy leadjuk a lapot, és visszamehessen játszani
PC GURU 08.13 — 97%

RED ALERT 3
EA . EA GAMES
Ennyi jó csajt egyetlen játékban még sosem láttunk
PC GURU 08.13 — 86%

FAR CRY 2
UBISOFT . UBISOFT
Az biztos, hogy csodaszép játék, de vajon jó is? Teszteltük...
PC GURU 08.13 — 86%

SPORE
EA GAMES . MAXIS
Will Wright alkotása magabiztosan tartja magát a toplistán
PC GURU 08.11 — 85%

FIFA MANAGER 09
EA SPORTS . BRIGHT FUTURE
Helyi tudósítónk már a helyszínen van, épp most elemzi a látottakat
PC GURU 08.13 — -- %

THE SIMS 2: APARTMENT LIFE
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Újabb ismeretlen alkotás a toplistán, még sosem találkoztunk vele
PC GURU 08.10 — 79%

THE SIMS 2: DOUBLE DELUXE
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Ezzel sem. Pedig olyan ismerős a címe...
PC GURU - . - — --%

DEAD SPACE
EA . EA REDWOOD
Végre egy ütős horrorjáték! Letehetetlen darab...
PC GURU 08.11 — 95%

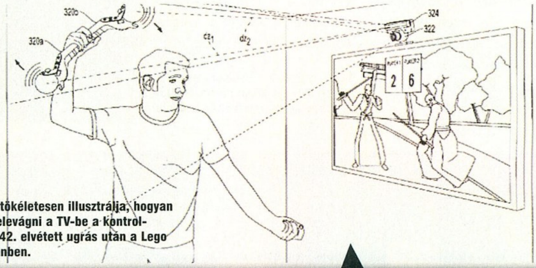
PRO EVOLUTION SOCCER 2009
KONAMI . KONAMI
Darths csalódott az új részben, ez már jelent valamit...
PC GURU 08.13 — 85%

X3: TERRAN CONFLICT
DEEP SILVER . EGOSOFT
A játékot elnézve még így is előkelő helyen szerepel az X3
PC GURU 08.13 — 65%

BOKU

Fejlesztő > Microsoft
Web > research.microsoft.com/projects/boku

Ahogy Sasa cikkében az előző hónapban ti is olvashattátok, hogy a PS3-ra kiadott Little Big Planet forradalmian egyszerű pályaszerkesztőt kapott. Ehhez hasonlít a Microsoft Boku névre hallgató, egy ideje már készítgetett, Xbox 360 és PC platformon futtatható, saját fejlesztésű játékfejlesztő eszköze is Az elsődleges célcsoportot a gyerekek jelentik majd, de a sajtóközlemény szerint az idősebb korosztály is megtalálhatja a számítását a jelenlegi programnyelvektől szándékosan eltérő megközelítést használó keretprogramban. A főbb tulajdonságok: ütközéskezelés, interaktív domborzatalkotás, híd- és útvonalszerkesztés, beépített felület az elkészült művek megosztására és értékelésére. További érdekesség, hogy a kezeléshez mindössze egy Xbox 360-as kontrollerre lesz szükségünk.



A kép tökéletesen illusztrálja, hogyan kell belevágni a TV-be a kontrollert a 42. elvétett ugrás után a Lego Batmanben.

SONY KONTROLLER

Fény derült a Sony Wii-gyalázós projektjének néhány részletére, ami alapján nyugodtan kijelenthetjük, hogy nem is annyira izzadtságszagú, mint a többi hasonló próbálkozás, és csak a szükséges mértékben plagizálja a Nintendo megoldását. A módszer lényege egy kamera illetve egy ultrahangos adó-vevő-rendszer, melyek együttese képes lesz érzékelni az irányítók térben elfoglalt helyében beálló változást, illetve pontosan határozza meg az eszközök a tévétől és egymástól számított távolságát is. A technológia nem teljesen új, hiszen azt egy merőben eltérő területen, iskolákban és céges prezentációknál már sikeresen alkalmazzák a táblára felkerült anyagok digitalizálására. Ahogy a képekről látszik, a szabványt leíró dokumentációban inkább a csaták szította adrenalingazdag életérzést próbálták kihangsúlyozni az általános iskolai élményekkel szemben, sőt, egy tokától-bokáig kontrollerbe bújtatott srác épp ollózva lő gólt a nappaliban – ezt az ábrát azért még ne vegyük teljesen komolyan, valószínűleg nem a fociprogramok játékosai lesznek az elsődleges célközönség.

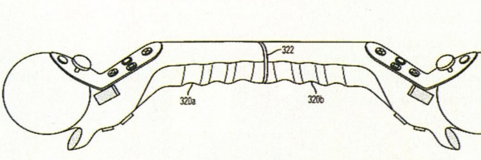


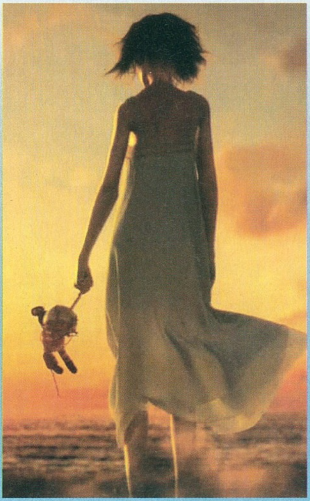
FIG. 9A

ation Publication Oct. 23, 2008 Sheet 12 of 30

BIOSHOCK 2 SEA OF DREAMS

Fejlesztő > *2K Marin* **Kiadó** > *2K Games* **Megjelenés** > *2009. negyedik negyedév*

A közelmúltban bombaként robbant a hír, miszerint ha a Bioshock első részének októberben kiadott, PS3-as változatát sikerül kijátszanunk bármelyik nehézségi fokozaton, az extrák között egy igen érdekes videó válik elérhetővé. A rövid képsorok főszereplője egy kócos kislány, aki Big Daddy babával a kezében áll az óceán partján, a távolodó kamera előtt pedig egyre-másra kis épületek bukkannak fel a homokból. Bár a játékmenetről semmiféle információ nem látott még napvilágot, az igazán bátor ötletelők szinte minden apróságot rejtett utalásként értékelnek: a videó végén a feliraton mászkáló pillangó például sokak szerint könnyen jelentheti, hogy ezúttal nem a tenger mélyén kalandozunk majd – ezt az ötletet persze egyelőre a „vaktában lövöldözés" feliratú doboz legaljára érdemes eldugni. A fejlesztés körülményeiről egyelőre csak annyit tudni, hogy a frissiben alakított 2K Marin csapata kapta meg a feladatot, a megjelenési dátumot illetően még nagyon korai lenne tippelgetni, az internetes források 2009 utolsó negyedévét, illetve 2010 elejét jelölik meg – egy dolog biztos tehát: hosszú év áll előttünk.



Szegény Big Daddy, vajon mit csinálhat most egyedül, a sötét és hideg óceán mélyén?

PUZZLE QUEST: GALATRIX

Fejlesztő > *D3 Publishing* **Kiadó** > *D3 Publishing* **Megjelenés** > *2009. első negyedév*

Sajnos még mindig nem a meglehetősen addiktív játék pontos megjelenési dátumát közöljük, viszont mindenképpen érdemes elismételni, mit is tartogat számunkra az idei év egyik legnagyobb meglepetésének második eresztése. Ahogy a fejlesztők a D3 Games októberi bemutatóján elárulták, a felfedezhető univerzum olyan hatalmas lesz, hogy ha a főszál küldetéseinek sikeres megoldása után még mindig kalandozni szeretnénk majd, akkor legalább akkora ismeretlen terület vár minket, mint amennyit a fősodor végigjátszása közben felderítettünk. A karakterek százötven különleges eszköz közül választhatnak majd, és legalább harminc űrhajó várja, hogy megnézzék belülről. Ha ehhez hozzávesszük a diplomáciai rendszeren keresztül megalkotható, univerzumot átívelő szövetségek lehetőségét, akkor talán nem túlzás azt mondani, hogy jövő év elején új király születik az RPG-elemekkel tűzdelt logikai játékok kategóriájában.

AZT BESZÉLI MÁR AZ EGÉSZ IPAR...

A Flagship stúdió megszűnése után bizonytalanná vált a Hellgate London játékosok sorsa, s bár Koreában még dübörög a játék, Európában és Amerikában más a helyzet. Most Viszont úgy tűnik, hogy a Hanbisoft felvásárolta a nevet, s ezzel egyetemben egy lehetséges folytatásról is elkezdted sugdolózni.

20%

Bár még az első rész sikerei sem értek be teljesen, a több helyütt is az év horrorjátékának illetve FPS-ének kikiáltott Dead Space készítői elkotyogták, hogy készül a második epizód. Glenn Schofield felelős fejlesztő elmondta, hogy bár nekiláttak a folytatásnak, azért az aktuális epizód sikere is kell ahhoz, hogy be is fejezzék...

75%

Pár hete került elő egy érdekes pletyka, miszerint Steven Spielberg és az Electronic Arts közös játékot készítenek. Kategóriáját tekintve a játék egy drámai akció-kaland lett volna, de mint kiderült, a hír nem igaz. Legalábbis az EA határozottan cáfolta ezt az értesülést, de mint tudjuk, nem zörög a haraszt...

50%

STREETFIGHTER 4

MOST KONZOL, AZTÁN PC

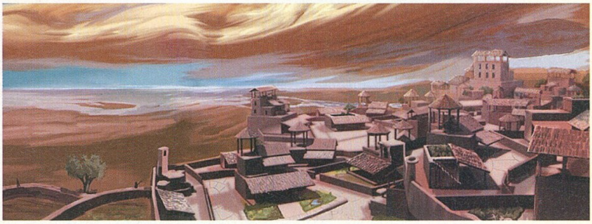
Fejlesztő > Capcom **Kiadó** > Capcom Blizzard **Megjelenés** > 2008 első negyedév

Az eredetileg 2008 végére meghirdetett megjelenési időpontot még a konzolos portok esetében sem tudja tartani a Street Fighter 4-et kiadó Capcom, de – ahogy a cég egyik sajtósa fogalmazott – még a most beköszöntő télen megjelenik az otthoni játékgépekre írt változat. A PC-s fronton sajnos ennél is rosszabb a helyzet: semmiféle konkrét információt nem sikerült megtudnunk, csak annyit, hogy a munka folyik, a játék mindenképpen kijön az elődök fő célpontjára is, ettől függetlenül mindössze annyi biztos, hogy előbb a konzolosok örülhetnek, s csak aztán az asztali számítógépesek. A módfelett türelmetlenek egyet tehetnek: megveszik az Utcai Harcos negyedik epizódjának játéktermekbe szánt, viszonylag helyigényes, viszont nagyon strapabíró változatát, az ugyanis már több hónapja „kapható".

OVERGROWTH

Fejlesztő > Wolfire Games **Kiadó** > ? **Megjelenés** > 2009 első negyedév

Az lesz csak a rossz világ, ha egyszer a nyulak és a patkányok fegyvert ragadnak – legalábbis a szabadúszó fejlesztőcsapat, a Wolfire szerint. A közelmúltban emberanyagban is megerősödő brigád bejelentette a következő komoly munkáját, az Overgrowth-t, amiről eddig csak annyit lehet tudni, amennyit a kiadott képanyagokról le tudunk olvasni: állig felfegyverkezett állatok, magas fák buja lombjaira és a völgyek védett mélységeibe épített házak – ebből még bármi érdekes is kisülhet, és fejlesztők ígéretet tettek a MAC-es és Linuxos változat elkészítésére is (rendkívül hasznos információ, ugye). Az amerikai bandának nem ez az első állatos munkája, az interneten ingyenesen elérhető játékaikban szintén a nyulak a favoritok – persze ha csak egy kevés is szorul a S.W.I.N.E. ötletességéből az Overgrowth-ba, a közép-európai régiót már a zsebükben is érezhetik a srácok.



TOP 10

MAGYARORSZÁG 10.27 - 11.02

C&C: RED ALERT 3
EA HUNGARY . EA GAMES
Idehaza is hódít a C&C sorozat legújabb képviselője
PC GURU 08.13 — 86%

FIFA 09
EA HUNGARY . EA SPORTS
Idén is magyar kommentárral került a boltok polcaira
PC GURU 08.11 — 93%

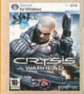
SACRED 2: FALLEN ANGEL
SEVEN M . ASCARON
A magyar rajongók már ki vannak éhezve a Diablo-ra
PC GURU 08.12 — 69%

THE SIMS 2 APARTMENT LIFE
EA HUNGARY . MAXIS
Csodálkoztunk volna, ha nem került be a top 5-be.
PC GURU 08.10 — 79%

WOW BATTLECHEST
BSC . BLIZZARD
Még 6 nap van hátra a kiegészítő megjelenéséig. Chris eltűnt.
PC GURU 07.03 — 97%

EURO TRUCK SIMULATOR
SEVEN M . SCS SOFTWARE
Kamionsofőrnek lenni minden gyerek álma
PC GURU - . - — -- %

THE SIMS 2 DOUBLE DELUXE
EA HUNGARY
A Sims 2-t csak egy atomtámadással lehet eltüntetni a toplistáról
PC GURU - . - — -- %



CRYSIS WARHEAD
EA HUNGARY . CRYTEK HUN.
Magyar szinkronnal, magyar fejlesztőktől, olcsóé'
PC GURU 08.12 — 90%

DEAD SPACE
EA HUNGARY . EA REDWOOD
Kis hazánkban is kelendő ez EA vérfagyasztó horror-játéka
PC GURU 08.11 — 95%

ASSASSIN'S CREED
AN-TEC . UBISOFT
Újabb meglepetés a 10. helyen. Szép, de piszok unalmas játék
PC GURU 08.05 — 79%

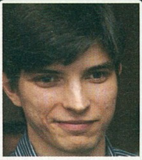
TÖBB MINT 90 DÍJ VILÁGSZERTE
BEST PC RPG OF THE YEAR
RPG OF THE YEAR
RPG OF THE YEAR (READERS CHOICE)
BEST PC RPG OF THE YEAR
THE WITCHER
-BŐVÍTETT KIADÁS-
ÚJ JÁTÉKTARTALOM
KÉT TELJESEN ÚJ KALAND
D'JINNI KALANDSZERKESZTŐ
ÁTGONDOLT FELSZERELÉS ABLAK KÜLÖN ZSÁKKAL AZ ALKÍMIAI HOZZÁVALÓKNAK
TÖBB MINT 200 ÚJ ANIMÁCIÓ, AMELLYEL LÁTVÁNYOSABBÁ TETTÜK A PÁRBESZÉDEKET
VÁLTOZATOSABB NJK-K
BÁRMELY NYELV ÉS BÁRMELY FELIRAT VÁLASZTÁSI LEHETŐSÉGE
...ÉS MÉG SOK MÁS!
HÍVD KI BARÁTAIDAT ONLINE
A VERSUS.THEWITCHER.COM CÍMEN!
JÁTÉKBELI FEJLESZTÉSEK
A SZINTEK KÖZTI TÖLTÉSI IDŐ 80%-KAL CSÖKKENT
TOVÁBBFEJLESZTETT JÁTÉKSTABILITÁS
TOVÁBBFEJLESZTETT ARCMIMIKA
TOVÁBBFEJLESZTETT HARCRENDSZER
A LEGJOBB RPG
TÖKÉLETESSÉ LETT
MEGJELENÉS
2008.12.01.
WWW.THEWITCHER.COM
*AJÁNLOTT FOGYASZTÓI ÁR
ÁR
Ft 7990*
AZ EXKLUZÍV DOBOZ TARTALMA:
A JÁTÉK DVD-JE
BÓNUSZ DVD (KALANDSZERKESZTŐ, ÚJ KALANDOK)
"HOGY KÉSZÜLT?" DVD (180 PERC)
ZENE, MELYET A THE WITCHER INSPIRÁLT (59 PERC)
A JÁTÉK ZENÉJE (73 PERC)
KÉZIKÖNYV (80 OLDAL)
HIVATALOS ÚTMUTATÓ A JÁTÉKHOZ (112 OLDAL)
A "THE WITCHER" NOVELLA ANDRZEJ SAPKOWSKI-TÓL
TÉRKÉP A WITCHER VILÁGÁRÓL
GYŰJTŐI KIADÁS NORMÁL KIADÁS ÁRON!

Budapest Gameshow

EGYENES BESZÉD

Egy délutáni szerkesztőségi ülés unalmasabb perceiben felötlött a gondolat, hogy miért mindig csak a külföldi ászok osztják az észt a játékvilág eseményeivel kapcsolatban, mikor itthon is vannak hozzáértő emberek. Fel is kerestünk néhányat a hazai fejlesztők, forgalmazók, marketingesek és egyéb megmondóemberek közül, így mostantól fogva minden hónapban elolvashatjátok, mit gondolnak ők arról, ami az iparban történik – végre magyar szemszögből is. Első kérdésünk a közelmúltban megrendezett játékos seregszemlével kapcsolatos: Budapest Gameshow 2008 – Mi a véleményed az ideiről és mit változtatnál jövőre?

VÍGH Attila



Entertainment & Devices Marketing Manager

Microsoft Magyarország

Nagyon örülök, hogy ilyen sok embert sikerült megmozgatnunk az idei BGS-sel. Egyrészt most már minden kétségünk eloszlott, hogy jövőre egy sokkal nagyobb helyet is megérdemel a show, másrészt jó volt látni, hogy Magyarországon is ilyen népszerű már a játék. Annak is külön örülök, hogy végül sikerült bemutatni azokat a megjelenés előtti programokat is, amiknél kérdéses volt, megkapjuk-e időben a bemutatható verziót. Mint már említettem, jövőre szeretnénk tágasabb helyre költöztetni a show-t, és így még több gépet kiállítani, még több játéklehetőséget kínálni. Fontos: nem szeretnénk csökkenteni a játékokhoz öltözött szemrevaló lányok számán sem... És persze továbbra is marad a felállás: elismert újságírók mutatják be a szezon legjobb játékait, és amit csak lehet kipróbálhatóvá teszünk a látogatóknak is. Hogy továbbra is csak Xbox és PC (no meg a mobiltelefonok), az még a jövő zenéje...

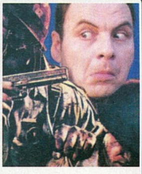
SZEDER András

Marketing Manager

CD Projekt

A tavalyi Budapest Gameshow után – amelyről most már bátran kijelenthetjük, hogy hagyományteremtő volt – a CD Projekt idén is részt vett mind szponzorként, mind kiállítóként és szervezőként is a rendezvényen. Örülünk, hogy a piac többi szereplőjével közösen létrehoztunk egy rendezvényt, amely ünnep a játékosoknak, nekünk – a szakmának – pedig egy kiváló lehetőség arra, hogy bemutassuk játékainkat, és az új megjelenéseinket, melyek között mindenki megtalálhatta a számára érdekes játékot (Tomb Raider: Underworld, S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky, Bionic Commando: Rearmed, Pure, MotoGP08). További pozitívum, hogy a gamer sajtó mellett a mainstream is egyre inkább „ráharap" a rendezvényre, ami azt mutatja, hogy a szabadidő PC-s és konzolos játékokkal történő elütése végre valahára itthon is szalonképessé vált. Nem kérdés: jövőre is ott leszünk az akkor aktuális PC-s és konzolos sikercímeinkkel. (Ígérem addig megtanulok rendesen MotoGP-zni is...)

BERTA Gábor



Ügyvezető helyettes

AN-TEC

A bemutatott újdonságok nagy számban szerepeltek a pódiumon, bár korántsem mondhatjuk, hogy átfogó képet mutattunk a mai magyar játékpiacról, hiszen a Nintendo és Sony platformok teljes egészében hiányoztak a show-ról, ugyan ez a hely szűkössége miatt egyeseknek talán fel sem tűnt: az esemény csak az X360-ra és PC-re kiadott játékokat vonultatta fel. A szervezők jól áthidalták a nagyszínpadi játékbemutatók közötti üresjáratokat a közönség bevonásával megvalósított tombolákkal, amihez a szponzorok bőkezűen biztosítottak relikviákat. Az előkészületekre rendelkezésére álló rövid határidő igen szűkös keretet szabott a show megvalósítására, így helyenként észrevehetően hiányzott néhány ötlet és poén, de a rendezvény sikerességét bizonyítja, hogy a Millenáris Teátrum már nyitáskor zsúfolásig telt látogatókkal és a heringkonzerv-állapot a nap folyamán szinte mit sem változott.

GÁSPÁR József

Community Manager

Electronic Arts Magyarország

Az idei Gameshow példátlan összefogást eredményezett a játékkiadók és kapcsolódó üzletek közt. Rengeteg exkluzív bemutatót láthattak a kilátogatók és ez roppant fontos, hiszen bármennyit írnak róla az újságok vagy az online lapok, mindig is a személyes tapasztalat marad az elsődleges egy játékos számára. Jó volt látni, hogy mennyien érdeklődtek, a legfanatikusabb játékosoktól egészen a szülőkkel kilátogató kissrácokig. Személy szerint én szeretek találkozni a játékosokkal, beszélgetni velük és megérteni, mit szeretnének látni a képernyőn, milyen típusú játékokkal szeretnek kikapcsolódni. Ezek azon túl, hogy jó beszédtémát kínálnak, nagyon hasznos információk a fejlesztőstúdiók számára, amiből szintén a játékosok nyernek hosszútávon. Tematikailag semmin sem változtatnék, ez a Gameshow így tökéletes. Még több verseny, még több exkluzivitás, mint idén a Mirror's Edge esetében, és még több látogató, ezt tervezhetjük jövőre.

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK (HAGYOMÁNYOS ÉS DIGITÁLIS VÁSÁRLÁS) – PLAYSTATION 3, XBOX 360, PS 2 ÉS PSP JÁTÉKOK – DVD FILMEK

ÚJDONSÁGOK, KIEMELT AKCIÓK!

NFS Undercover – 11 990,-
Call of Duty: World at War – 11 990,-
Wrath of the Lich King – 9 990,-
GTA 4 (nov.21-dec.2.)* – 11 990,-
Sacred 2 – 9 990,-
FIFA 09 – 11 990,-
Fallout 3 – 9 990,-
Red Alert 3 – 11 990,-
Tomb R. Underworld* – 7 990,-
Far Cry 2* – 6 990,-
BiA: Hell's Highway – 6 990,-
Stalker Clear Sky – 7 990,-
SPORE – 11 990,-
LotRO: Mines of Moria* – 7 990,-
Pro Evo Soccer 2009 – 9 990,-
Prince of P. Trilogy – 1 990,-
Race 07 kieg: GTR Evo. – 3 990,-
S.T.A.L.K.E.R. – 1 990,-
Test Drive Unlimited – 1 990,-
Assassin's Creed – 4 990,-
HL 2 Orange Box – 6 990,-

!Gears of W.+UT3+Fear G.7 990
13. század: Dicsőség vagy.5 990
AC: Nyaraló Gyilkosok HU.2 990
Age of Conan /online 11 990
Age of Conan Collector's.15 990
Age of Conan 60 card........7 990
Age of Empires 1+2 Gold...1 990
Age of Empires 3 HU 1 990
Age of E 3 csomag,angol.10 990
Age of Mythology Gold 1 990
Agon 2 HU 4 990
Alarm of Cobra 11 ....2 990
Anno 1701 HU 2 990
Anno 1701: Sárkány átka ..3 990
Assassin's Creed 4 990
Barbie HU, /db (nov)*..........5 990
Battle Rage 1 990
Battlefield 1942 Anthology 3 990
Battlefield Vietnam.............3 990
Battlefield 2 +Special Forc.3 990
Battlefield 2142..................3 990
Beowulf HU 1 990
Bionic Commando Rearm..3 990
Blacksite: Area 51 HU 3 990
Blitzkrieg Anthology 1 990
Boiling Point HU...................990
Brothers in Arms HU 1 990
Earned in Blood 1 990
Hell's Highway 6 990
Hell's Highway HU(nov.)*.6 990
Bus Driver HU 1 990
Caesar 4 HU 1 990
Call of Duty (alap GOTY)...1 990
Call of..Deluxe (alap+kieg).3 990
Call of Duty 4* 9 990
Call of Duty.World at War*11 990
Call of Juarez......................1 990
Chronicles of Narnia 890
Code of Honor 2 HU 2 990
Codename Panzers 1-2,/db..990
Colin McRae Rally 2005 H.1 990
Colin McRae DiRT, HU 3 990
Command & Conquer pakk7 490
Generals Deluxe...............3 990
Tiberium Wars HU............3 990
T. Wars: Kane's Wrath HU7 490
Red Alert 3 HU 11 990
Red Alert 3 Premier Ed. .12 990
Conflict Denied Ops...........3 990
Cossacks 2 Gold.................2 990
Counter-Strike Anthology...3 990
Counter-Strike Source 7 490
Crysis HUN 11 990
Crysis Warhead HU 7 490
Crysis+Warh, dec 1-31 ....12 990
Dark Messiah of M&M, HU 2 990
Dead Space HU 11 990
Deus Ex 2: Invisible War....1 990
Diablo 2+Lord of Destruct. .3 990
Disney klasszikusok, /db....1 990
Disney régebbiek,/db 890
Doom 3 ....3 990
Driver Parallel Lines...........2 990
Empire Earth 2 Gold HU 1 990
Empire Earth 3 HU.............3 990
Euro Truck Simulator HU ...4 990
Europa Universalis 3 HU ...3 990
Fable HU.............................1 990
Fallout 3 (angol)..................9 990
Fallout 3 HU (december)* ..9 990
Far Cry 990
Far Cry 2 HU (november)*.6 990
FEAR HU 1 990
FEAR + Extraction Point....3 990
FEAR Perseus Mandate H 3 990
FIFA 07 HU 3 990
FIFA 08 HU 6 990
FIFA 09 HU 11 990
FIFA Manager 07 ....3 990
FIFA Manager 09 ....11 990
Fim Speedway 3 ....1 990
Flatout 2...............................1 990
Flatout Ultimate Carnage H5 990
Flight Simulator X Gold 11 990
FS X és '04: Mega Budap. .5 990
Football Manager 2009* 9 990
Frontlines: Fuel of War.......5 990
Galactic Assault 4 990
Gears of War HU 4 990
Ghost Recon Adv. W. 2* 1 990
Glory of the Roman Emp. ..1 990
Gothic 2 Gold......................1 990
Gothic 3 HU 2 990
Gothic 3: Forsaken Gods* .3 990
Grand Theft Auto 3 ....2 790
GTA Vice City......................2 790
GTA San Andreas 3 990
GTA 4 (nov.21. - dec.2.)* ..11 990
GT Legends HU..................1 990
GTR (FIA GT R.) HU..........1 990
GTR 2 ....2 990
Guild Wars (2006) /online ..6 990
Guild Wars Factions...........5 990
Guild Wars Complete.........9 990
(alap+Factions+Nightfall+Eye)
Gyűrűk Ura: Király visszat. 3 990
Harc Középföldéért 2. ......3 990
Haegemonia Gold HU...........890

Half-Life 2 ....3 990
HL 2 Episode One..............1 990
HL 2 Episode Two + One...3 990
HL 2 Portal 3 990
HL 2 Team Fortress 2 ....3 990
HL 2 Orange Box 6 990
Hl2, Ep.One, Two, Portal, TF2
Harry Potter 1-4, /db 3 990
HP 5 Főnix rendje HU 3 990
Heroes of Might and Magic:
Heroes 3 alap+két kieg.....1 990
Heroes 4 alap+két kieg H 1 990
Heroes 5 HU....................4 990
H. 5 Végzet Pörölye HU...4 990
H. 5 alap+Végzet P. HU ...6 990
H.5 Kelet törzsei HU 6 990
High School Musical 3 ....5 990
Hitman 2: Silent Assassin ..1 990
Hitman 3: Contracts 1 990
Hitman 4: Blood Money 1 990
Hitman Triple Pack: 2+3+4 3 990
Hospital Tycoon HU 1 990
Hour of Victory 1 990
Icewind Dale Saga (1+2) ...1 990
IGI 2: Covert Strike HU 1 990
Imperium Romanum HU 3 990
Jack Keane HU...................1 990
Jade Empire Spec. Ed. HU1 990
James Bond: Quantum of S* Jön
Jericho (Clive Barker's) H ..7 990
Jumurdzsák gyűrűje HU 3 990
Just Cause..........................1 990
Kane & Lynch......................3 990
Karib tenger kalózai 3 ....1 990
King's Bounty HU (dec)* 5 990
Knights of the Temple 2 .....1 990
Kung-Fu Panda...................6 990
L'ecsó (Ratatouille) 1 990
Left 4 Dead (nov.21.)* 11 990

Legacy of Kain: Defiance......990
Legenda: Isten keze HU 4 990
Legendary HU (nov)* 7 990
Lego játékok, EVM, /db.........890
Lego Batman 7 990
Lego Batman HU 7 990
Lego Indiana Jones 9 990
Lineage 2 (Gracia) /online .4 990
Littlest Pet Shop HU 6 990
Lock On 1 990
Loki 2 990
Lord of the Rings O. fémd12 990
Mines of Moria (nov.18)* ..7 990
LotRO + Mines of Moria* .9 990
LotRO + Mines díszdob*16 990
60 napos gamecard 7 990
Lost HU 3 990
Lost Planet Extreme Cond.7 990
Madagascar 1 990
Mass Effect HU...................7 990
Medal of Honor Warchest ..3 990
Medal of Honor Pacific A ...3 990
Medal of H. Airborne HU....3 990
Medieval Lords HU 1 990
Mercenaries 2 ....11 990
Mortyr 3 HU 2 990
MotoGP 08 HU 7 990
Motorm4x............................2 990
Movies 3 990
MySims HU.........................9 990
NBA 08................................7 490
Need for Speed Under. 2 ...3 990
NFS Most Wanted..............3 990
NFS Carbon HU..................3 990
NFS ProStreet HU 6 990
NFS Undercover(nov.21)* 11 990
Neverwinter Nights 1 pakk.2 990
NHL 09 ....11 990
Onimusha 3 ....1 990

Operation Flashpoint Gold.1 990
Overlord HU........................3 990
Overspeed HU 1 990
Painkiller 1 990
Painkiller 2 Overdose.........2 990
Paradise Cracked HU 690
Paraworld HU 1 990
Penumbra: Black Plague ...3 990
Pokoli Szomszédok HU 990
Pokoli Szomszédok 2 HU ..1 990
Pokoli Szomszédok 3 HU ..4 990
Pokoli Szomszédok 4 HU ..4 990
Port Royale 2 HU 1 990
Prey 2 990
Prince of Persia 1+2+3 ......1 990
Prince of Persia új (dec)* ...6 990
Pro Evo. Soccer 2009 ....9 990
Pure 7 990
Quake 4 ....3 990
Race 2 990
Race 07 HU 3 990
Race 07 kieg: GTR Evolut. 3 990
Race 07+GTR Evolution....7 990
RaceDriver Grid 7 990
Rail Simulator 3 990
Rainbow Six Lockdown......1 990
Rainbow Six Vegas 1 990
Rainbow Six Vegas 2.........7 990
Rayman Raving Rabbids ...1 990
Red Orchestra: Ostfront... .1 990
Resident Evil 3 890
Resident Evil 4 ....1 990
Richard Burns Rally 990
Rise of N.Rise of Legends .1 990
Rollercoaster Tyc. 3 Gold ..1 990
Runaway HU.........................890
Runaway 2 HU 1 990
Rush for Berlin HU................990
Rush for Berlin Gold HU 3 990

Sacred Gold 1 990
Sacred 2 HU 9 990
Sacred 2 Collector(angol) 14 990
Sam & Max Első évad HU .4 990
SBK 2008 HU 4 990
SCAR...................................1 990
Scarface..............................1 990
Secret Files Tunguska 1 990
Sega Rally (Revo)...............3 990
Settlers 2 10th Anniversary 1 990
Settlers 6 HU 4 990
Shadowgrounds Survivor...2 990
Sherlock Holmes Awaken ..1 990
Sherlock vs Arsene Lupin ..2 990
Shrek 3 ....3 990
Silent Hunter 4 HU..............1 990
Sim City 4 Deluxe 3 990
Sim City Társadalmak HU..3 990
Sims 2+Éjszakák+Bulis c...9 990
Sims 2 kiegészítők, /db....7 490
Sims 2 cuccok, /db...........2 990
Soldiers: Heroes of WW II .1 990
Space Siege 9 990
Spellforce Platinum.............1 990
Spellforce Universe............5 990
Spider-Man 3 ....3 990
SpiderM:Web of Shadows*7 990
Splinter Cell Trilogy.............1 990
Splinter Cell Double Agent.2 990
Spore HU 11 990
Spore: Édes+rémes elem*.3 990
STALKER............................1 990
STALKER Clear Sky HU 7 990
Collector's HU.................12 990
Star Wars klasszikusok /db3 990
Starcraft + Brood War 1 990
Stranglehold HU 3 990
Stronghold Legends............4 990
Suffering+Ties that Bind H.3 990

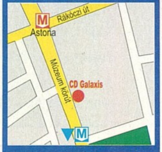
A BELVÁROS SZÍVÉBEN!

CÍMÜNK:
Budapest, Belváros
Múzeum körút 10.
Az Astoria és a Kálvin tér között, a Nemzeti Múzeum mellett

TELEFON:
(06-1) 479-0933

NYITVA:
Hétfő-Péntek 9:30-18:00

Az Astoriától illetve a Kálvin tértől csak két percre!
Metró: M2 (piros), M3 (kék)
Busz: 5, 7, 8, 9, 15, 112, 173, 178, 233E, 239, Villamos: 47, 49 – Troli: 83, 89



INTERNET ÁRUHÁZ!

0-24h, egész nap Online, friss játék-információval, listával

Csomagküldés! MÁR MÁSNAPRA!

479-0933
vagy
www.cdgalaxis.hu

GYORS + OLCSÓ

Internetes rendelésnél: -10% kedvezmény!

Magyarország bármelyik településére!
Díja: a kiszállítási címtől és rendelési értéktől függetlenül 990 Ft/csomag.

SWAT 4 Gold HU 1 990
Test Drive Unlimited 1 990
Timeshift HU 3 990
TOCA Race Driver 3 HU 1 990
Tomb Raider Legend 1 990
Anniversary 1 990
Underworld HU (nov.28)* .7 990
Tony Hawk's American W. .1 990
Trackmania United HU.......1 990
Trackmania United Forever4 990
Train Simulator....................1 990
Transformers.......................3 990
Turning Point: Fall of Lib H 3 990
Turok 5 990
Universe at War 4 990
Unreal Tournament 3 HU ...4 990
Wall-E 5 990
War Leaders HU 7 990
Warcraft 3 + Frozen Thr. 3 990
Warfare - Hadviselés HU ...4 990
WH Mark of Chaos HU 2 990
Mark of Ch: Battle March*..3 990
Warhammer Online 11 990
Warhammer O. card 6 990
WH Dawn of War GOTY 1 990
Witcher HU 4 990
Witcher Bővített (nov)* 7 990
World in Conflict HU 3 990
World of Warcraft, /online: .2 990
Burning Crusade 2 990
BattleChest (alap+BC).....6 990
Wrath of the Lich King 9 990
Lich King Collector's 21 990
60 napos Gamecard 6 990
World Racing 2 ....1 990
Worms 4: Mayhem HU 1 990
X3: Reunion 1 990
Xpand Rally Xtreme...........2 990
Zoo Tycoon 2 HU 1 990

Áraink forintban értendők és az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. Érvényes: 2008.11.20.-12.10., ill. a készlet erejéig – * Érkezés alatt – Újdonság / top akció – [zászló] Magyar nyelven

Érezd az erőt! írta · NightBagoly

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

fejlesztő > BioWare kiadó > Lucas Arts web > www.swtor.com

A Star Wars-univerzum rajongói a mennyben érezhetik magukat: a BioWare és a LucasArts bejelentette azt a játékot, melynek létrejöttében milliók reménykedtek – fénykard, Köztársaság, Erő: íme az MMO, ami akár a WoW egyeduralmát is megingathatja.

Mi a gond a mostani internetes szerepjátékokkal? A kérdés mondhatni felesleges, elvégre elnézve a World of Warcraft mára már több mint 11 milliós felhasználói bázisát, gyakorlatilag bármi is a probléma, az emberek szemet hunynak felette – éppen csak az RPG fanatikusok nézhetnek bután, amikor belépnek egy-egy népszerűbb szoftverbe, és a Wizardryn, Baldur's Gate-en, meg Might & Magicen edzett elméjében hirtelen olyan feladatok bukkannak fel újra meg újra, mint hogy öljünk meg valamiből tízet, illetve szedjünk össze tíz vagy húsz szál virágot. Ezt láthatta – velünk együtt – problémának a BioWare, hiszen a szárnyai alatt gondozott MMO azt a nemes feladatot vállalta magára, minthogy teljesen megújítja az egész műfajt, ehhez pedig nem kisebb segítséget kaptak, mint azt a több ezer évvel a híres trilógiák előtti Star Wars világot, amelyet ők maguk teremtettek meg a Star Wars: Knights of the Old Republic során!

NE CSAK HIDD, HANEM TUDD IS!

A TOR-ban (kezdhetitek megszokni ezt a rövidítést) körülbelül 300 esztendővel járunk a KotOR 2 után, és úgy 5000 esztendővel a Skywalker família vesszőfutása előtt. A galaxist két, egymással rivalizáló hatalom uralja, egyikük a galaktikus köztársaság, amelynek végső pusztulását tulajdonképpen az első trilógiában nézhetjük végig, a másik pedig a Sithek birodalma, akik a történet kezdetéig egy távoli, ismeretlen területen erősítették fel hatalmukat. Amikor úgy tűnt, hogy a köztársaság a Jedi védelmezők segítségével lassan, de biztosan stabilizálni tudja a hatalmát és folytathatja a békés kolonizációt, a semmiből hirtelen előtermett a másik fél, aki több száz éves felkészülés után, félelmet nem ismerő katonákkal és elképesztő méretű flottával rajtaütött a védett területeken, több száz szektort hajtva a hatalma alá – természetesen nem erőszak nélkül. Ilum jeges pusztáitól a Dathomir sivatagáig millióanyian haltak fájdalmas halált, a víz borította Manaan felszíne pedig teljesen elnéptelenedett – a lakóknak a víz alá kellett menekülniük. Voltak azonban, akik még rosszabbul jártak – komplett civilizációk kerültek kiirtásra, egész planéták váltak lakhatatlanná, míg végül a támadó horda megközelítette a Corucsantot is, kiköltözésre kényszerítve a Jedi rendet és a galaktikus szenátust több ezer éves hajlékából. A csata afféle patthelyzetté alakult, míg végül egyfajta törékeny béke alakult ki – de ez inkább csak álca, a valóság az, hogy a galaxist a hidegháború réme lengi be, elég egy rossz szó, egy elhibázott lépés, és újra milliók halhatnak meg. Ezek azok az idők, amikor a legnagyobb hősök születnek...

HA MINDEN A TERVEK SZERINT ALAKUL, A THE OLD REPUBLIC VETHET VÉGET A WOW EGYEDURALMÁNAK

Kék pizsihez kék fénykard, piroshoz piros - reméljük ezek a képek csak a játék korai fázisára jellemzőek

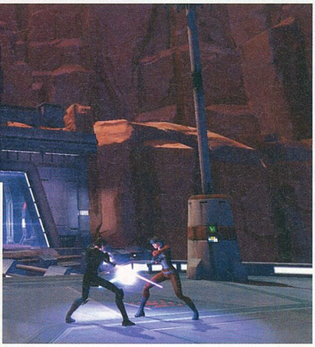
Bizony, talán a leírásból is észrevehető, de nagyon izgalmas és fordulatos történet áll a játék hátterében, sőt, ellentétben az összes eddigi MMORPG szoftverrel, a BioWare csodája magába a programba is belerakja majd ezeket az elemeket. Céljuk az, hogy a szokásos hármast, vagyis a felfedezést, a harcot és a fejlődést megfejeljék egy lebilincselő sztorival, ezzel al-

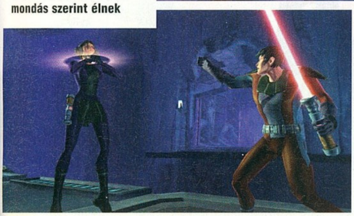
VISSZATÉR HK-47?

Az első kérdése mindenkinek az volt az új MMORPG-vel kapcsolatban, hogy vajon mégis milyen összeköttetésben áll a legendás elődddel, a Knights of the Old Republiccal? A fejlesztők azonnal leszögezték, hogy háromszáz esztendő telt el azóta, így a legtöbb karakter már nem él, de hozzáfűzték, hogy pár szereplő (főképp droid!) még túlélhette ezt az időszakot. Azt hiszem, senkinek sem kell mondani, hogy a legismertebb robot a sorozatban az erőszakos, szadista és szociopata HK-47 – az elcsepegtetett infók alapján úgy tűnik, jó eséllyel vele is összefuthatunk majd. Reméljük sikerül ráakadnunk sokak kedvencére, és újra hallhatjuk a legendás „meatbag" kifejezést!

JEDINEK KÉPZELED MAGAD?

Egyelőre hatalmas kérdés, hogy a fejlesztők milyen ötletekkel tervezik kiegyensúlyozni a harcot egy olyan világban, ahol a kardokat fényből, a vért meg midikloriánból készítik. Talán pont az ilyen kérdőjelek miatt eddig egyetlenként az erő-immúnis dashade fajt mutatták be, hiszen ha sikerül megnyernünk egy ilyen lény barátságát, máris nagyobb eséllyel indulunk a torokszorító Sith-ek vagy a vakon kardozó Jedik ellen. A dashade-ek speciális képességük folytán sokat taníthatnak egy Jedinek, de szintén páratlanul sikeres bérgyilkossá is válhatnak, ha épp a sötét oldalt szolgálják. A tervek szerint a KotOR eddigi epizódjaihoz hasonlóan most is tudunk majd társakat fogadni, és ugye nem kell ecsetelni, milyen előnyökkel jár egy hegyes fogakkal és borotvaéles körmökkel megáldott haver, aki fittyet hány az erőre?





A Jedikről nem igazán mondható el, hogy a többet ésszel, mint erővel mondás szerint élnek

Először lő, aztán kérdez - nem csoda, ebből a páncélból nem lehet kilátni

kotva egy olyan klasszikust a stílusban, amelyre még nem volt példa. Ha pedig történet, feltétlenül fontos leszögezni, hogy – ellentétben a legtöbb, hasonló programmal – itt bizony mesterséges intelligencia által irányított társakra is szert tehetünk a hús-vér embereken kívül, akik aztán döntéseink hatására elárulhatnak bennünket a legnagyobb kulimász közepén – mindegyiküknek meglesz a maga motivációja, amelyeket, ha mi magunk nem szolgálunk, előbb utóbb ellenségként kell szembenéznünk velük.

És igen, döntések – miután a történet a játék gerincét képezi, nem maradhatott ki a KotOR-szériát végigkísérő folyamatos vívódás. A fejlesztők ráadásul egy igen érdekes csavarral megoldották, hogy ez mind a két félnél meglegyen – vagyis Jediként és Sithként is hozhatunk morálisan jóságos, illetve gonosz döntéseket, ezt nem befolyásolja az, hogy melyik oldalra állunk. Ezek után talán már egyértelmű, hogy rögtön készíthetünk fénykardhasználót – azonban, hála az égnek, nem leszünk rákényszerítve, hogy nyunnyogós bicskával szeleteljük a ránk törő ellenfeleket, ezért azok, akik esetleg a Star Wars galaxis egy másik ismert foglalkozását űznék, szintén megtalálhatják a számításaikat – ezekről azonban a bejelentéskor sajnos még nem volt szó. Miután legeneráltuk hősünket és végiggondoltuk a teendőket – amelyek közül legfontosabb a háború menetének (szerintünk) jó irányba lendítése –, számtalan, a KotOR-ból és a filmekből már ismert, illetve, eddig még be nem mutatott bolygót fedezhetünk fel. A Jedik ősi otthona, a Tython hatalmas erdőségeivel, párás fennsíkjaival és hófödte hegycsúcsaival a béke szigetének számít majd, míg a Korriban, a Sith birodalom lelke vörös homokos és sziklás sivatagjaival már eleve rossz érzéssel tölti majd az embert. De természetesen más helyszínek – a feldúlt Coruscant, az Alderran, az Utapau, az Agamar, a Dethomir és a Manaan – is bejárható lesznek, de kizárólag saját felelősségre, hiszen némelyik planétán még most is dúl a háború, így aki oda belép, folyamatos harcra számíthat.

A SÖTÉT OLDAL KÍSÉRTÉSE ERŐS...

A most debütált képek alapján úgy tűnik, hogy a játék kissé elnagyolt, afféle rajzfilmszerű grafikával érkezik, amely design se a filmeknek, se a KotOR-féle ősi világnak nem áll túl jól. Sok fejfájást okozhat már látatlanban is a fénykardhasználók és az erőfüggetlenek összeszemeselése – rengeteg finomhangolásra lesz szükség ahhoz, hogy a játékosok mind a két oldalon egyenrangúnak érezzék magukat, ha viszont sikerül, akkor meg a Jedik és Sithek köré épült „én vagyok az isten” hangulat szenved alapos csorbát – elvégre mi az már, hogy egy hétköznapi csempész csak úgy leszereli az én erőhasználómat? Ha pedig mindez nem volna elég ok az aggodalomra, ott van még az internetes szerepjátékokban soha nem tapasztalt interaktív harc kérdése, amely előrevetíti, hogy a játékos képességeire legalább akkora szükség lesz, mint a karakterére.

Milliónyi kérdés vár tehát még megválaszolásra, de a BioWare nekünk még mindig garancia a minőségre, akkor is, ha most éppenséggel egy kicsit aggódunk. A hatalmas munka, amely a projekt mögött áll, a megígért, az összes eddigi BioWare programot lepipáló történeti tartalom, valamint a mindenki által imádott KotOR-univerzum azonban nagyon jól hangzik, rosszmájúan azt is mondhatnánk, hogy túl jól ahhoz, hogy igaz legyen. Miután a bejelentéshez még körülbelüli megjelenési dátumot sem csatoltak a fiúk, így egyelőre nem marad más hátra, mint figyelni a hivatalos weboldalt, és várni az újabb és újabb részleteket.

PC GURU

KÉSZÜLTSÉGI FOK	40%
VÁRHATÓ SIKER	??

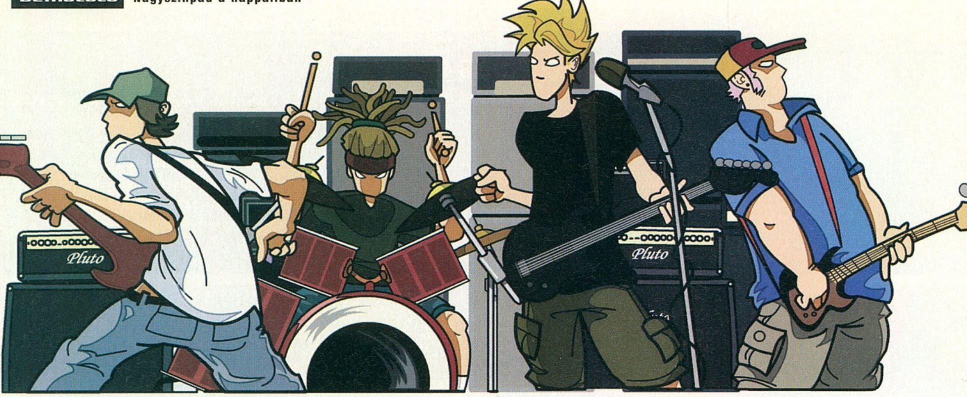
Bár a pozitívumok esetünkben jelentősen többet nyomnak a latba, mint a negatívumok, azért aggódunk. A BioWare első MMO projektjével igen nagy fába vágja a fejszét. Nehéz ügy, de a srácok eddig mindig megoldották, reméljük, most is!

NIGHTBAGOLY

PRO:
- \+ Életre kél a KotOR világa
- \+ Történet központú MMO játék
- \+ BioWare

KONTRA:
- \- A grafika már ma is ciki
- \- Jó eséllyel mindenki Jedi meg Sith lesz

VÁRHATÓ MEGJ.: ???



Grafika: Pásztor Tamás (Tomster) - http://tomster.blogter.hu

Guitar Hero: World Tour írta · miguel

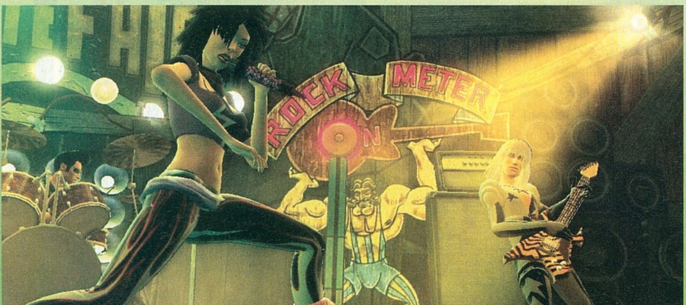
NAGYSZÍNPAD a nappaliban!

fejlesztő > Neversoft kiadó > Activision web > www.guitarhero.com

A játékvilágban sokáig egyértelműen meghúzható határvonal választotta el a megszállott gémereket azoktól, akik csak néhanapján veszik nyakukba az alternatív világok valóságát. Többen próbáltak keresztültörni ezen a falon, azonban az egyetlen igazán sikeres próbálkozás egyértelműen a zeneszimulátorok esete: csak ezek a címek azok mostanság, amik korra, nemre, megszállottságra való tekintet nélkül hatalmas élményt nyújtanak. Az úttörő Guitar Hero új része és a most fejlesztés vagy megjelenés alatt álló címek jó alkalmat nyújtanak egy fordulóra a siker ördögével.

A ritmusra és a zenére épülő játékok legújabb generációja nagyszerű talajra épít várat: ki ne álmodozott volna gyerekkorában arról, hogy rocksztár legyen, ki ne akart volna megtanulni gitározni, ki ne nézte volna megbabonázva a dobosok szédületes játékát? Legalább olyan ősi ösztön ez, mint hogy minden fiú katona akar lenni, de azok sincsenek sokkal többen, akik inkább autóversenyzőnek állnának idősebb korukban. Ha ebbe belegondolunk, nem is olyan meglepő, hogy az öldöklést és az autóversenyzést szimuláló játékok mellett megjelent (mit megjelent, berobbant!) egy olyan ágazat is, ami a hangszerek megszólaltatásának élményét próbálja visszaadni olyanoknak is, akik a gitárról csak annyit tudnak, hogy általában vannak rajta húrok. A mostanában sikeres szériák nem a semmiből teremtek elénk, hiszen már évek, sőt, évtizedek óta fejlesztők tömkelege próbálkozott meg valahogy egy platformra hozni a zenét és a játékot, jellemzően elenyésző sikerrel. A zeneszimulátorok törzsfejlődésének több érdekes állomása is volt, például a virtuális pengető, melyhez nem ártott egy teniszütő, viszont mostanra elértük azt a szintet, hogy sokak szerint a legújabb részekhez kapható dobfelszerelés az egér feltalálását követő legszórakoztatóbb momentum. Ez persze túlzás, de tény, hogy a műanyag gitárok és dobok olyannyira képesek beleringatni a játékosokat a zenélés látszatába, hogy csak a leginkább kőszívűek képesek

■ folytatás a következő oldal közepén



Eljött a pillanat, hogy a Simsen edződött karaktergeneráló képességünket a Guitar Heroban is kamatoztassuk.

GUITAR HERO Aerosmith

FEJLESZTŐ: Aspyr Media **KIADÓ:** Activision **WEB:** http://www.guitarhero.com/ghaerosmith/

Itthon talán nagy kockázatnak tűnik egy zenekarra építve kihozni egy külön kiegészítőt, viszont az eladások a fejlesztőket igazolják: egyes vélemények szerint az Aerosmith évek óta nem szerepelt ilyen jól lemezeladási listán, mint az életpályájukat feldolgozó GH-melléklettel. Az „életpálya" szerepeltetése nem véletlen, ugyanis szinte minden fontos állomáson pengethetünk, a Mendon középiskolában adott első koncerttől egészen a 2001-es Super Bowl-on lenyomott nótákig.

A Guitar Hero kiegészítőjében az eredeti cím harmadik epizódjában megszokott játékmódokat találhatjuk, például megküzdhetünk Joe Perryvel is, de természetesen a program gerincét a banda dalai adják – természetesen nem kell kizárólag Aerosmith-dalokkal beérnünk, minden koncerten alkalmunk nyílik két „idegen" nótát is lenyomni (melyek előadói között olyan hírességeket is találhatunk, mint Lenny Kravitz vagy a Stone Temple Pilots), hogy a közönség tetszését elnyerve továbbléphessünk a légkalapácsos számok felé. Ahogy az ma már elvárható, a dalok döntő többségét eredeti változatukban kapjuk meg (a GH-sorozat első két epizódjában még inkább tehetséges, de nem túl ismert zenészek játszották fel a számokat), sőt, négy dal újrafelvétele miatt az együttes a lelkiismeretes stúdiómunkát is felvállalta. A készítők a hatalmas a siker láttán már újabb, egy zenekarra koncentráló kiegészítőket is tervbe vett, mindamellett, hogy a Rock Bandhez hasonlóan egész albumokat kívánnak letölthetővé tenni a World Tourtól számított részekben.

Ha a játékipar egy nagyobb sikere a mozivilágot is kenterbe verő eladásokat produkál, a zeneiparnak is be kell hódolnia.

■ **folytatás az első oldalról**

üdvözült vigyor nélkül végignyomni egy-egy számot. Persze ebben manapság az is fontos szerepet játszik, hogy az első próbálkozások óta nagyot fordult a világ: manapság már nem a régebben igenis lenézett videojátékos fejlesztők kuncsorognak egy-egy közepesen híres együttes dalaiért, hanem éppen fordítva. Annyira megkergült mindenki, hogy a pár éve még a netes zenemegosztók ellen leghangosabban küzdő Metallica legújabb albuma már a megjelenés napján letölthetővé vált a konzolos piactereken. Ez persze mindkét félnek jó üzlet: egyrészt az együttesek így olyanoknak is eladják a zenéjüket, akik egyébként csak letöltötték volna, a játékok fejlesztőinek pedig hatalmas reklámérték egy-egy szaftosabb cím a játszható dalok listáján, így pillanatnyilag vérre menő küzdelem folyik a még el nem kötelezett együttesek sikeresebb számaiért.

GITÁRHŐS MEG A BANDÁJA

A zeneszimulátorok áttörő sikerét meghozó Guitar Hero II fejlesztője és kiadója nem igazán értette meg egymást: a játékot összekalapáló Harmonix tovább szeretett volna lépni, a kiadás jogait birtokló Activision viszont szívesen lerántott volna még egy vékonyka bőrt az addigi gitárközpontú felépítésről – a vita vége az lett, hogy a fejlesztők egy határozott mozdulattal átpártoltak az MTV Gameshez, és hagyták, hogy valaki más készítse el a GH harmadik, lagymatag kritikai sikert elérő epizódját. Később persze kiderült, mi volt a nagy ötlet: nem csak gitárt kell a népnek, de mikrofon, sőt, dob is! Az idő a Harmonixet igazolta, hiszen mostanra a gitárhősös fiúk is rájöttek, hogy a fejlődés egyetlen lehetséges módja az, ha bővítik a hangszerek, és ezzel a résztvevők számát. Az az érdekes helyzet állt elő, hogy a közönséget az egyik napról a másikra olyan mennyiségű rockzenekar-szimulátor lepte meg, hogy pislogni is alig jut idő. A Guitar Hero: World Tour megjelenésekor a piac telítettnek mondható: nem elég, hogy a meglépett fejlesztők sikerének, a Rock Bandnek második részét is mostanában dobják piacra, de olyan más, egyelőre szerényebb eladásokat produkáló címek is szűkítik a piacot, mint a Nintendo Wii Music-ja, vagy a Rock Revolution nevű, szinte semmi forradalmit nem nyújtó, a GH és a RB sikerét meglovagolni próbáló Konami-program.

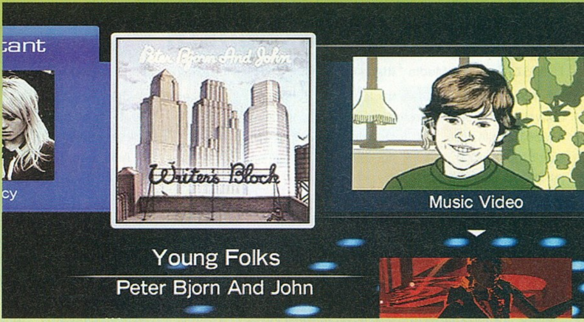
VALAMI MÁS...

Természetesen ebben a helyzetben mindenki igyekszik valami nagy dobással maga mellé állítani az egyre inkább telítődő játékosokat. Ennek egyik útja az, hogy mindenki igyekszik világhírű, de legalábbis legendás zenészekkel lepaktálni, a másik út pedig – eddig legalábbis

GUITAR RISING Valódi húrokkal

FEJLESZTŐ: GameTank **WEB:** guitarrising.com

Az összeállítás kakukktojása bár első blikkre csak egy újabb vadhajtás a zeneszimulátorok erdejében, valójában több lényeges ponton is eltér a többi címtől. A legfontosabb, hogy itt műanyag kontroller helyett igazi gitárral kell hőssé válnunk, és a játék inkább oktatási segédeszköz, mint partikellék. A képernyő felépítése hasonlít ugyan a megszokott hangszeres feláláshoz, hiszen a fogólapot modellező csíkon most is pöttyök jelzik a helyes lefogást, azonban ahhoz, hogy célt érjünk, valóban a helyes bundnál kell az ujjainkat a húrra helyezni, és úgy pengetni egy erőset. A közelmúltban 2009-re tolt megjelenéskor harminc szám áll majd rendelkezésünkre, de egyes értesülések szerint akár a saját tabulatúráinkat (a kotta egy speciális, egyszerű formája, mely számokkal jelzi, melyik húrt hol kell lefognunk a helyes dallam eléréséhez) is importálhatjuk majd a PC-re és MAC-re érkező játékban.



– a hangszerek (vagyis a kontrollerek) jobbá, különlegessé, speciálissá tétele. A gitár alakú irányítók evolúciója több mint látványos, hiszen a kattogó, nem túl megbízható, drótos műanyagdarabokból a Guitar Hero: World Tourban már érintésre is érzékeny gombokkal felszerelt, drót nélküli csoda lett. Az új részre a készítők az eddigieknél 25 %-kal nagyobb irányítókkal lepték meg a vásárlókat, ennek igazából semmi más értelme nincs, mint hogy a majdnem hangszer méretű replikák sokat segítenek az illúzió létrejöttében. A kontrolleren néhány a játékmenetet is érintő változtatást is eszközöltek, ezek egyike például, hogy külön gombot alkalmaztak azért, hogy a programban a tökéletes játékkal összeszedett szorzók jelzésére szolgáló „star powert" könnyebben el tudjuk használni – ehhez eddig egy meglehetősen teátrális mozdulat kellett, amire sokan csak nehezen éreztek rá. Szintén újítás a dob alakja és elrendezése is, persze ha egy kicsit gonoszkodni akarnánk, mondhatnánk, hogy ez a minimum, miután a fejlesztők tulajdonképpen lenyúlták a Rock Band játékmeneti újításait. A gitárhősök dobjának leglátványosabb különbsége a két cintányér, ami kiemelkedik a másik három, színnel ellátott „bőr" síkjából. Igazi, dobolás közben előjövő különbséget ez nem okoz, sőt, a játék képes lekezelni más dobos kontrollereket is – az Xbox 360-as változat probléma nélkül működik a Rock Band első vagy második részének dobjával, és a gitárok esetén is csak bizonyos funkciókról kell lemondanunk, ha nem kívánjuk az otthonunkat a különböző zenés játékok saját kiadású hangszereivel feltölteni. Ez a majdnem-cserszabatosság rendkívül szimpatikus tulajdonság, hiszen a fejlesztők simán megtehetnék, hogy lezárják egymás előtt az utat – úgy tűnik, hogy ők is rájöttek, ezt a húzást igazából csak a vásárlók sínylenék meg, hiszen még a nyugati országokban is durva túlzás, ha valaki minden egyes zenés játékot teljes kiadásban vesz meg, 160 dollár körüli áron. Az egyetlen ok, ami a Guitar Hero: World Tour teljes csomagjának megvásárlása mellett szól, az a tény, hogy a kapott irányítókkal lehet csak igazán kihasználni a program egyik legérdekesebb részét, a zeneszerkesztőt.

A nagy újítások kora nem most jött el, de ettől függetlenül továbbra is hatalmas buli a haverokkal tépni a műanyag húrokat...

A ZENE, MINT KÖZÖSSÉGI ÉLMÉNY

Az egész hisztériát elindító Guitar Hero-sorozat újabb mérföldkövet próbál leverni a zeneszimulátorok saját kis történelmében. A program mellé csomagolt sokoldalú sávszerkesztőt az ígéretek szerint jóval egyszerűbb lesz használni, mint a profi stúdióalkalmazásokat, viszont ezzel együtt igyekeznek mindent belerakni, amire csak szüksége lehet az egyszeri zeneszerzőknek. Egy-egy dalhoz hatalmas mennyiségű dob-, basszus-, gitárhangzás közül válogathatunk, és egy plusz sávban állíthatjuk be a különböző extra effekteket, úgy mint torzítás, rezegtetés vagy visszhang. A különböző dallamokat a legegyszerűbben a gitárral vihetjük be, és itt kap hatalmas szerepet a nyomógombok mögé elhelyezett érintésérzékeny felület, melyet simogatva játszi könnyedséggel vihetjük be a kedvünk szerint csavart dallamokat. Tapasztalataink alapján azért nem árt, ha a próbálkozókba az átlagosnál több zenei érzék szorult – a dob és basszus futamok kiválasztásnál még bízhatunk az ízlésünk erejében, azonban a dallamokhoz már kell valami egyedi. Főleg akkor, ha sikert szeretnénk elérni, ugyanis az elkészült műveket fel is tölthetjük és meg is oszthatjuk az adott konzol többi érdeklődő felhasználójával. Mindhárom új generációs konzol megadja a lehetőséget arra, hogy saját kreálmányainkat feltöltsük az érdeklődőknek. A rendszer jelenleg eredetileg öt dalban maximalizálja a feltölthető mennyiséget, azonban a legtöbbször letöltött, vagyis legsikeresebb számokat készítő játékosok megszabadulhatnak ettől a korláttól. Sajnos (vagy talán nem is annyira sajnos) a rendszer

WII MUSIC Majdnem zene

KIADÓ: Nintendo **FEJLESZTŐ:** Nintendo **WEB:** http://www.nintendo.co.uk

A hadonászós konzol a ritmusszimulátorokat is igyekszik a saját szájíze szerint értelmezni: a Wii Music nem is annyira a hangszeres játékra, mint az egyes zeneszerszámok kezelésének imitációjára összpontosít, a tesztek alapján nem túl sikeresen. Bár elsőre remek móka széles mozdulatokkal úgy tenni, mintha hegedülnénk, dobolnánk vagy épp szaxofont emelnénk a szánkhoz, sajnos teljes árú játékként, felnőtt célközönségnek ez kevés. Persze van pár ígéretes apróság, például a karmester-mód, vagy hogy akár vonósnégyest is alapíthatunk a nappaliban, de a zenék korántsem a „na, ezt mindig el akartam játszani" kategóriából kerülnek ki. Angol nyelvterületen híres gyermekdalok, Nintendo-közeli játékzenék („A színpadon Super Mario és Zelda!"), Beethoven Örömódája, és néhány közepesen ismertebb zenekar slágere – viszont mindez midi-hangzásban, vagyis inkább prüntyög, mint zenél.

LIPS „Neked írom a dalt, neked énekelek...” FEJLESZTŐ: iNiS KIADÓ: Microsoft WEB: lips.com

Keiichi Yano, a ritmusjátékok egyik legismertebb arca újabb őrületet indít az útjára: a nemes egyszerűséggel csak Ajkakként elnevezett játék egy karaoke-szimulátor, olyan induló dallistával, amin az Ace of Base-től kezdve a Weezerig mindenkit megtalálhatunk. A játék mellé két drótnélküli, mozgásérzékelős mikrofont is csomagolnak, így nem csak énekelhetünk majd, de akár a család egy másik tagja is csatlakozhat hozzánk, és a játék a nagy danolászás közben előadott mozdulatainkat is értékeli. Az elsőre nagyon jól hangzó lehetőség, miszerint saját, „tisztázott jogi helyzetű” zenéinket is lejátszhatjuk, sajnos nem az eredeti elképzelés szerint valósul meg, ugyanis a szöveg nem jelenik meg a képernyőn – a hangszínt, hangmagasságot figyeli a program, de a sikeres játékhoz nem árt megtanulni a szöveget. A játékot a két mikrofonon kívül még akár két Xbox-kontrollerrel is játszhatjuk, a Lips ütős- és rázós hangszerek egész repertoárját kínálja fel a néma résztvevőknek. A játékmódokban a készítők igyekeztek kicsit megreformálni a mára hétköznapivá vált karaokét: természetesen van egymás elleni küzdelem (az nyer, aki több rajongót szerez), kooperatív mód (ha nem vagyunk ügyesek, robban a bomba), és az elsőre igen furán hangzó Csókmód, ahol a két játékosnak egyszerre kell teljesíteni az egyes részfeladatokat, hogy középen az ajkaik (Lips, ugye) csókban forrjanak össze. Igazi partijáték, némi digitális üvegezéssel megfűszerezve.

komoly felügyelet alatt áll, így vajmi kevés az esélye, hogy híres együttesek sikerdalai kerüljenek feltöltésre, hiszen az hatalmas bonyodalmakat okozna az amúgy is erősen túlérzékeny zeneipar képviselőivel. Friss pletyka, hogy az eredetileg teljesen ingyenesnek tervezett rendszerben az Activision meglátta az arany tojást tojó tyúkot: felmerült, hogy siker esetén előfizetésessé teszik a letöltést.

MÉG MINDIG BULI

Igazából persze tökéletesen mindegy, hogy mi új ezekben a játékokban, a lényeg ugyanis továbbra is az, hogy olyan zenéket adhatunk elő a haverokkal, amit egyébként soha nem lennénk képesek elsajátítani. A remekül szintezett és amúgy is meglehetősen egységesen összerakott dalválaszték újra hónapokra elegendő kihívást és szórakozást tartogat, és a fejlesztők igyekeztek olyan dalokat a programba pakolni, ami nem csak zenekar összességének, de egyenként a külön hangszeren játszó egyéneknek is megfelel. A kezdetben 500 darabos listából végül 86 került a lemezre, de ami igazán a fejlődés jele: az összes szám eredeti felvétel, vagyis vége a játék eddigi részeire jellemző „feldolgozásoknak”, csak és kizárólag a dalt eredetileg is játszó banda szól a játékban.
A készítők igyekeztek a 80-as, 90-es évek legjobbjait megszerezni, az első letölthető album a már említett Metallica újdonsága, a Death Magnetic volt. Ez a letöltéscsomag volt egyébként az első olyan, ami a hangszerek számát illető különbség ellenére is kompatibilis a Guitar Hero harmadik epizódjával – a fejlesztők elmondása szerint igyekeznek majd úgy alakítani a jövőt, hogy ez ne egyedi alkalom legyen. A repertoáron egyébként látszik, hogy az összeállításánál igyekeztek azokra is gondolni, akik nem feltétlenül a kemény rockzene megszállottjai: Michael Jackson Beat It-je semmiképp sem mondható az acélos metálzene élharcosának. A lágyabb dallamok és a régi rockhimnuszok mellett a ma sztárjai is lehetőséget kaptak: Tokio Hotel, Paramore vagy éppen Linkin Park és a Coldplay.

A játék felépítése maradt a régi: válassz egy hangszert, válassz egy számot, és „zenélj”. A képernyő felépítése szinte centire megegyezik az eddigi GH-epizódokéval, sőt, ha igazán őszintén beszélgetünk, akkor a Rock Bandével is. A hangszerek pöttyei, amik az egyes pengetéseket és a dob ritmusát jelzik, a képernyő nagyobb részén futó sávokban láthatóak, míg az énekes a kép tetejét kapja, itt látja, milyen hangmagasságot kellene megütni a szöveg egyes részeinél. A GH 3 legendás nehézsége után a fejlesztők kicsit visszavettek az elvárásokból, és immár nyoma sincs a Dragonforce-féle őrületeknek, így talán olyanok is nekifuthatnak a nehezebb fokozatoknak, akik nem tudnak semmit a tapping vagy a kalapács technikáról. Sőt, most először szám közben is megváltoztathatjuk annak nehézségét, a túl durva dalokat pedig akár át is léphetjük – azonban a készítők tartogatnak meglepetést az eddigi akadályokat könnyen leküzdőknek is: a basszusgitárral játszók például kapnak egy hatodik „sávot”, az üres húrt, amit a pengető lefogás nélküli használatával modelleztek (mondjuk ezt a szólógitárosok is megkaphatták volna, kérdés, hogy miért maradt ki).

A SAJÁT ZENEKAROM

A zenélés persze nem minden, így a zenekar egyes tagjai szinte a végtelenségig testre szabhatóak. Vannak részletesebb karaktergeneráló alkalmazások, de a GH: WT a zenei játékok eddigi legjobbja ilyen szempontból. Ahhoz képest, hogy az eddigi epizódokban előre generált modellek közül választhattunk, hatalmas különbség, hogy most már a testmagasság és súly, sőt, az arc szinte minden jegye beállítható. Tonnányi ruha, hangszer és egyéb kiegészítő megvásárlása mellett a zenekar logójának elkészítése is feladat. Azonban ez még nem minden: bár a játék grafikája nem korszakalkotó, a fejlesztők apróságokkal igyekeztek hangulatot lopni a szokásos animációkba. Ilyen például az, hogy a már említett Beat It közben a zenekar énekese Michael Jackson mozdulatait veszi át (nem, az orra a helyén marad), sőt, az előre generált sztárok modelljeit felhasználva is érdekes pillanatok kerülhetnek színpadra: aki még nem látta Ozzy Osbourne-t Tokio Hotelt énekelni, tulajdonképpen hiába élt.

JOBB EZ, MINT AZ IGAZI GITÁR?

Ó, ha annyiszor lenne egy forintunk, ahányszor ezt a kérdést már feltették a szerkesztőség egyes tagjainak (na jó, maximum kétszáz forintunk lenne). Fontos tudni: senki nem állítja, hogy a zeneszimulátorok jobbak az igazi hangszereknél, mint ahogy a FIFA legújabb, ultrarealisztikus eresztése sem helyettesíti azt, ha valaki a csípős őszi levegőn rúgja a bőrt. Viszont mindenkinek a helyén kell kezelnie a dolgokat: ez egy játék, méghozzá a fakezű botfülűek remek lehetősége arra, hogy átéljenek valamicskét abból, milyen lenne, ha épp rocksztár génjeit kapják meg. Elmondom: hatalmas buli lenne.

Gimli hazavár írta · NightBagoly

THE LORD OF THE RINGS ONLINE: MINES OF MORIA

fejlesztő > Turbine Studios kiadó > Codemasters web > www.unlocktheminesofmoria.com

„Fent, ameddig Gandalf keze elért, összeszőtt tünde-betűk íve, alatta, bár a vonalak itt-ott megkoptak és elmosódtak, üllő és kalapács körvonala, fölötte hét csillaggal díszített korona. Ezek alatt két fa, ágaik megannyi újhold. S az ajtó közepén, minden másnál láthatóbban, sugárzó csillag..."

Azt hiszem, az ember keresve-kutatva sem találhatna hatalmasabb tudásbázissal rendelkező világot, mint a Gyűrűk Ura helyszíneként is szolgáló Középfölde: J.R.R. Tolkien élete során számtalanszor módosította, újraírta, és értelmezte önnön alkotását, amelyen olyan, több tízmillió példányban elkelt regények játszódnak, mint a már említett Gyűrűk Ura trilógia, A Babó (vagy A Hobbit), illetve a Szilmarilok. Amikor kiderült, hogy az 1994-ben alapított Turbine, akiknek a zseniális Asheron's Call-t is köszönhettük, MMO játékot készít a mondakörre, azt hiszem jó páran szorítottuk össze az ujjainkat, drukkolásunk jeleként...

Az aggodalom azonban félig-meddig hiábavaló volt: bár a cégnek megadatott a lehetőség, hogy egy olyan világon alkosson internetes szerepjátékot, amely már csak a címével vonz minimum egymillió felhasználót, a Dungeons & Dragons online változatával korrektet zakózó cég nem merte megkockáztatni a műfaj megújítását, éppen csak fogta az összes ismert sablont, és, amúgy World of Warcraftosan, kiválogatta a legjobb részeket, hogy aztán egy tradicionális, de pokolian szórakoztató programba egyesítse újjá – a tolkieni örökséget pedig csak annyira gyalázták meg, amennyire az a stílus miatt feltétlenül szükséges volt. A tavaly áprilisi megjelenés óta, turbine-os szokáshoz híven ingyenes, alanyi jogon járó minikiegészítők sokasága (egészen pontosan hat darab) jelent meg a LotRO-hoz, egyenként annyi tartalommal, amely néhány önálló küldetéslemeznek is becsületére válna, ám most vészesen közel kerültünk az első, teljesen hivatalos expanzióhoz, így nem butaság összefoglalni, vajon mi is vár ránk ezen a csodálatos földön.

„FÖLKAPTA A BOTJÁT, ODAÁLLT A FAL ELÉ, S CSENGŐ HANGON ELKIÁLTOTTA MAGÁT: - MELLON!"

Az első és legfontosabb újítás a helyszíneket illeti – a Turbine, aki több évre előre feszes menetrenddel rendelkezik, most látta elérkezettnek az időt, hogy a nem egy kritikus által a Gyűrűk Ura trilógia legmeghatározóbb felvonásaként emlegetett Móriát bejárhatóvá tegye a játékosok számára. A törpék hatalmas bányavárosa még azok számára is ismert, akik se a mára már szépirodalommá váló regénysorozatot, se a hollywoodi, több mint egy tucat Oscar-díjjal kitüntetett filmfolyamot nem ismerik. Hihetetlen mélységei, elképesztő történelme, és az ott lakozó gonosz már jogosan kér magának helyet a fantasy univerzumok legismertebb jelenetei között. A szerepjátékban az alkotók a legfrappánsabb módját választották Mória behozatalának: a történelemben a Gyűrű Szövetsége utáni időbe helyezték az egészet (vagyis a környéken téblábolva nem akadhatunk bele a sétafikáló balrogba), de egy-egy epikus csata keretében megengedték, hogy hőseink megküzdhessenek ezzel a nemes szörnyeteggel, sőt, a kaput őrző „krákent" is szétnyiszálhatjuk, ha már arra járunk. Természetesen az, hogy az ősi világ egy démona már nem suhogtatja ostorát a sötétben, nem azt jelenti, hogy biztonságos területet kapunk – az ősi tárnaváros még mindig tömve van rémesebbnél rémesebb kreatúrákkal... a túloldalon azonban felbukkan Lothlórien, hogy a hatalmas csaták után megpihenhessünk Galadriel úrnő mallornfái alatt. Ha pedig úgy döntünk, hogy Mória nem nekünk való, megkockáztathatjuk a Caradhras-hágót, ahol nem is a szörnyek, hanem az időjárás lesz a legnagyobb ellenfelünk. A már említett területeken kívül helyet kap még egy szintén ismert harmadik is, Magyalföld, amely valaha tündék lakhelye volt, mire azonban a kalandorok átvonulhatnak rajta, már csak pusztaság, ahol talán csak a kövek emlékeznek a hajdani szép időkre.

GYŰRŰK URA - JAVÍTOTT KIADÁS

Hosszú-hosszú győzködés, számtalan elhangzott érv, és egy, a volgyzugoly.uw.hu honlap (és a Magyar Tolkien Társaság) által indított szavazás után a Gyűrűk Ura trilógia végre javított és átdolgozott magyar fordításban jelenik meg, mit ad isten, szintén novemberben, az Európa Kiadó gondozásában. Az átdolgozott szövegben nem csak a fordítási pontatlanságok, hibák és hiányosságok helyretétele a cél, hanem a terminológiai egyesítés is, amelynek köszönhetően az összes Tolkien-műben igyekeznek az adott neveknek, helyeknek és történéseknek egyező elnevezést adni.

The Lord of the Rings Online: Mines of Moria

Ahogy a régi törpe dal is mondja: zöld a kezem, jakom csupa derű...

Na, valami ilyesmit kell elképzelni, mikor a közmondás azt mondja: az ördög táncba visz...

Mória tárnáiban minden hatalmas: a mélységek, az építmények és a jakok is

Természetesen az új területek új szörnyeket kell hogy rejtsenek – miközben küzdünk a wargon nyargaló orkokkal, goblinokkal és sárkányokkal, a történetet Gandalf helyett ezúttal már Galadriel meséli majd el a számunkra. Ha pedig küzdelem, kettő új kaszt segítségével mélyülhetünk el újra a Gyűrűk Ura világában, ha az eddigieket már meguntuk – mindkettő hiánypótló a maga nemében: a rune-keeper például a régóta várt varázslót helyettesíti majd, csak és kizárólag könnyű páncélt viselhet, és egyetlen fegyvere a rúnakő lesz – azonban nemcsak pusztítani, de gyógyítani is képes lesz, így minden bizonnyal hamarosan hatalmas rajongótáborra tesz szert. A warden pedig egy igazi, kombinációkra építő kaszt, amely dárdákkal, közepes páncélzattal és fürgeségével jelent majd változatosságot az eddigi harcos karakterekhez képest, ráadásul a különleges megvalósításnak hála az összes eddigi foglalkozásnál interaktívabban lehet majd vele küzdeni.

A törp divatdiktátorok szerint az idei évben a kék páncél rózsaszín kiegészítőkkel a menő

„KIHÚZTA, S A CSISZOLT, JÓL GONDOZOTT PENGE HIDEGEN MEGVILLANT - EZ A FULLÁNK - MONDTA..."

A Mines of Moria kiegészítő az új területeken, szörnyeken, és kasztokon kívül természetesen új tárgyakat is elhoz nekünk – sőt, egy teljesen új szisztémát, a legendás ereklyék rendszerét is a kezünkbe adja. Ezek a különleges kiegészítők leginkább azzal lógnak ki a tömegből, hogy tapasztalati pontokat kapnak és a karakterekkel együtt fejlődnek, időközönként speciális képességekre, örökségekre szert téve. Megtalálásuk természetesen nem lesz egyszerű feladat – nagy ritkán, epikus csaták után, ládákban találkozhatunk velük, de mindegyik megszerzése komoly előre tervezést és hatalmas szerencsét igényel. Ráadásul, hogy ne csak annyi legyen vele a feladatunk, hogy kicsavarjuk valami csúnyaság kezéből, a tárgyak tíz szintenként abbahagyják a fejlődést és csak a kovácsmesternél kelthetjük őket újra életre. Azonban a legendás tárgyak veszélyes hatalmat jelentenek: mindösszesen kettő darab lehet nálunk, ráadásul ha egyszer már a birtokunkba veszünk egy ilyet, az is birtokolni kezd bennünket – se eladni, se eldobni nem tudjuk, kizárólag megsemmisíteni, ami nem kis összegbe fog kerülni... Hogy a már LotRO-függők felé is kacsintgassunk egy kicsit: az újdonságok között található még jó pár három főre, és még több hat főre tervezett saját útvesztő (instance), hogy a hétvégéink se a szociális élettel teljenek, ráadásul, hogy jobban átadhassák a tolkieni tudást, rengeteg, nem harcos küldetés is helyet kap a kiegészítőben – ezeknél semmit sem érsz a tápos felszereléseddel és a több száz játékóráddal, némi fifikával és okos ötletekkel azonban könnyedén túlléphetsz majd rajtuk. A közeljövővel kapcsolatban pedig a Turbine hozza a tőle elvárható szintet: már készül egy új küldetéslemez, de annak a megjelenéséig folyamatosan kapunk ingyen új könyveket (küldetéseket, lehetőségeket, tárgyakat) és számtalan extrát.

Kár tovább ragozni, a Mines of Moria ugyanis egyike azoknak a programoknak, amelyekről hiába beszél az ember – látni, átélni kell majd. A grafikus motor az elmúlt egy évben nem sokat csúnyult (és egyéni stílusával, valamint remek megoldásaival még mindig a legszebb MMO-k közé repíti a LotRO-t), a felsorakozott számtalan újdonság pedig elég lenne egy teljesen különálló szoftverre is, mi mégis küldetéslemez áron kapjuk majd meg. Nincsen más hátra, mint kimondani a varázsszót, megvásárolni a programot, és belépni Tolkien csodálatos világába.

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK 95%
VÁRHATÓ SIKER 90

Azt hiszem mióta megtudtuk, lesz egy Gyűrűk Ura MMO, arra vártunk, hogy felfedezhessük a törpe csarnok óriási tárnáit - a küldetéslemezben pedig erre bizony lehetőségünk lesz. Mondd jó barát, és lépj be!

NIGHTBAGOLY

PRO:
+ Gyűrűk Ura
+ Mória
+ Szintlimitemelés!

KONTRA:
- Mi nem tudunk semmiről...

VÁRHATÓ MEGJ.: 2008 Q4

(A cikkben található idézetek a Gyűrűk Ura trilógia Göncz Árpád által fordított, és az Európa Kiadó által megjelentetett változatából származnak.)

Egy lövés - egy halál írta · Darths

ARMA 2

fejlesztő > Bohemia Interactive web > www.arma.com

A seven m közreműködésével kilátogattunk az isteni sörök hazájába, hogy ott bekukkantsunk a Bohemia Interactive főhadiszállására – ahhoz a bandához, akikhez a legendás Operation Flashpoint első része is kötődik...

A vadkacsának szemernyi esélye sem volt a távcsövel szerelt gépkarabély ellen.

Amikor 2001-ben megjelent az Operation Flashpoint első része, kisebb távolságtartás után fülig beleszerettem a mérhetetlen realizmusba, amit a játék csatáiba varázsoltak. A szétválást követően a Codemasters-nél maradtak az OF jogai, így új néven folytatták a Bohemiás srácok a megkezdett ösvényt, megszületett az ArmA, amivel töredelmesen bevallom, nem játszottam – arról mondjuk fogalmam sincs, hogy miért. Na, majd most, illetve majd valamikor jövőre, ha megjelenik az ArmA2. Várom a programot, ugyanis amit kint láttam, az masszív mosolyt csalt az arcomra.

Tehát a Bohemia Interactive látott vendégül egy egész napon át, meglehetősen bensőséges hangulat közepette. Már fejlesztésnek helyet adó stúdiójuk sem mindennapi; egy cseh falucskában lévő jókora birtokon rendezkedtek be (még saját tavuk is van!), itt felhúztak egy hatalmas mocap hangárt (ami kívülről egy kellemes lakóháznak tűnik), illetve még két stílusos, de egyáltalán nem csicsás családi házat, ahol a dolgos csapat végzi mindennapi munkáját. Az érkezésünk után nem sokkal tartottak egy hosszabb prezentációt az ArmA2-ről, majd elmentünk lakmározni egy olasz étterembe, ahol jól megvitattuk a névörökös Operation Flashpoint 2 kálváriáját. Ezután visszatértünk a birtokra, majd mindenkinek kiosztottak egy névre szóló dögcédulát, és bevezettek egy koromsötét és szűk terembe, majd ránk zárták az ajtót. Na, gondoltam, jól fölhizlaltak bennünket és most majd levágnak, mint egy sertést. Persze nem így lett, hanem nagy csinadratta közepette felnyílt egy hangárajtó, felgyulladtak a fények és kilenc szuperszámítógép várta, hogy kipróbáljuk a játék jelenlegi verzióját a délután folyamán. A multiplayer funkció is működött, úgyhogy néhány perc elteltét követően már egy hatalmas LAN-háború közepette igyekeztem helytállni, a fejlesztőkkel és a többi újságíró kollégával az oldalamon.

ULTRAREALISZTIKUS KATONAI SZIMULÁTOR EGYSZERŰ HALANDÓKNAK - AZ ARMA2 SZERELEM ELSŐ LÁTÁSRA MINDEN FPS-RAJONGÓNAK

REALIZMUS MINDENEKELŐTT

A bekezdéscím akár a fejlesztők mottójának is tekinthető, hiszen rengeteg ország katonaságával állnak kapcsolatban (többek között az amerikai hadsereggel is), és kiképzőprogramokat készítenek megrendelésre. Egyébként egy hihetetlenül felszabadult és barátságos banda áll a virtuális gyilkolászás mögött; több olyan fejlesztő is van, akik az Operation Flashpoint rajongói bázisából kerültek ide és most már szerves részét képezik az ArmA 2 munkálatainak. Nagyon jó fejek, mondhatni bolondok, de látszik, hogy élvezik, amit csi-

INTERJÚ

Látogatásunk során természetesen éltünk a kínálkozó lehetőséggel és igyekeztünk a fejlesztőket szóra bírni a játékkal kapcsolatban. Villáminterjúnkban Ivan Buchta válaszol néhány kérdésünkre:

PC GURU: Mesélj egy kicsit a realisztikusságról! Nem lesz ettől túl nehéz a játék?

IVAN BUCHTA: Mondok egy példát, hogy könnyen megértsd. Ha például magasról leugrasz, eltörik a lábad, ilyenkor kell egy társ, aki kivonszol a csatatérről és ellát, ugyanúgy mintha lövés ért volna nem halálos helyen – persze ezt neked is meg kell tenned a többiekkel, hiszen ha bárki életben marad egy találat után, azt nagyon meg kell becsülni. Így működik ez. [nevet] Egyébként meg három különböző nehézség áll majd rendelkezésre az egyjátékos kampány során, de ez a fent említett realisztikusságot nem fogja befolyásolni, hanem a szájbarágósabb információs panelekben, a célkereszt mivoltában, azaz a nagyobb rásegítésben fog megnyilvánulni. Tehát legkönnyebb fokozaton is azonnal kimúlsz, ha például mellbe lő az ellen – ilyen szempontból, de elég nehéz dolgotok lesz.

PC GURU: Tudom, hogy ez nem egy könnyű kérdés, de mi a kedvenc játékelemed?

IVAN BUCHTA: Az ejtőernyőzés. Még mindig finomítgatom, de a játékmenet részét képezik az ejtőernyős ugrások, számolva a légviszonyokkal az aránylag pontos földet érés érdekében. Nem lesz egyszerű mutatvány, de annál szórakoztatóbb a szabadesés szimulációja.

PC GURU: Segített a fejlesztésben hivatásos katona, aki már valóban megfordult háborúban?

IVAN BUCHTA: Igen, egy amerikai ex-zsoldos tanácsadóként közreműködött a munkálatokban, aki sok itinerrel látott el bennünket – persze nem mindig hallgattunk rá -, illetve figyelembe vettük a rajongói bázisunk visszajelzéseit a korábbi címeink kapcsán.

PC GURU: Az Arma2 mellett van bármilyen, a háttérben, párhuzamosan futó, más projektek?

IVAN BUCHTA: A hadseregeknek készített szimulációkon kívül igen, van. Egy híres régi játék, a Carrier Command remakje. Többet nem mondhatok.

PC GURU: Köszönjük és sok sikert a további munkátokhoz!

A polgári lakosság inzultálása nem kötelező - bár ez a néni elég beválalósnak tűnik...

Darths nyakában egyelőre két dögcédula fityeg - mi mindent megteszünk a csökkentés érdekében

EVOLÚCIÓ

Apró összeállításunkban megfigyelhetitek, hogy a grafika miképp változott az évek során az Operation Flashpointtól, az ArmA-n át egészen a készülő ArmA2-ig. Impozáns a fejlődés, azt meg kell hagyni.

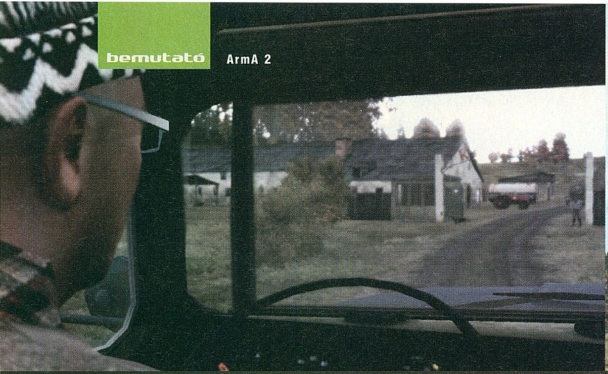
A 2001-ben megjelent OP a fejlesztők eddigi legsikeresebb játéka, persze mai szemmel már kicsit elavultnak hat a DirectX 7-re alapozó grafikus megjelenítés.

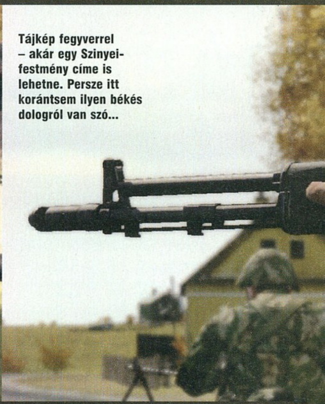
A sorozat testi-lelki örököse már egy hatalmas lépéssel előrébb járt a vizualitás mezején, ez a DirectX 9-es technológiával érkező Shader Model 2.0-ban nyilvánul meg.

Az új rész is az Operation Flashpointnál elkezdett saját grafikus motor legfrissebb változatát használja, immáron támogatva a Shader Model 3.0-át is.

nálnak és büszkék is rá, hiszen az ArmA 2 az eddigi legnagyobb projektjük – próbálnak is a srácok megfelelni ennek a nagyobb felhajtásnak.

Láttam, játszottam vele, és azt mondom: ez isteni lesz, ha tisztességesen befejezik, és nem maradnak benne bugok vagy egyéb csúfságok. Amit kézhez kaptam, az egy pre-alpha verzió volt, sok része még félkész állapotban hevert, de már teljesen játszható és élvezhető formát öltött. Nagyszerű, hogy komoly történetet szőnek az események köré, átvezető animációkkal, ez eddig nem volt jellemző a sorozatra. Napjaink éppen aktuális geopolitikai viszályait megragadva találtak ki egy abszolúte hihető, ám részben mégis fiktív történetet puskaropogtatásunkhoz. Chernarus, egy post-szovjet terület lesz a fő helyszín; zavargásokkal teli övezet, komoly politikai érdekeltségekkel, különböző frakciók viszálykodásával – melyeknek természetesen mélyen utánanéztek. A prezentáció során egy valóban meggyőző átvezető animációt mutattak, ígértek többféle befejezést, nem lineáris történetvezetést – úgy legyen.





Tájkép fegyverrel – akár egy Szinyei-festmény címe is lehetne. Persze itt korántsem ilyen békés dologról van szó...

Szóba elegyedhetünk a civilekkel, de ami sokkal fontosabb: a csapattársainkkal is a Razor Teamen belül. Ezen osztag köré összpontosul a sztori, akiknek a tagjai között szabadon váltogathatunk és nagyon profi módon ösztökélhetjük a többieket csapatjátékra, hiszen a játék minden lehetőséget megad, a szokásos mélységekkel (valós katonai kézjelek stb.). A csapatjáték a fejlesztők elmondása szerint nélkülözhetetlenül fontos szerepet játszik majd – köszönhetően az új micro AI fejlesztésüknek, melytől a csapattársaid és az ellenségek is sokkal realisztikusabban, jó csapatként működnek együtt. Persze kérhetünk légi támogatást is akár, hogy a gépmadarakkal portyázó társak szórjanak meg egy bizonyos pontot. Ha mindez még nem lenne elég, akkor ott a számomra elsőre furcsának tűnő „First Person Strategy" névre keresztelt lehetőség: egy haditérképre váltva, stratégaként is áttekinthetjük a hadszínteret. Az egyik lelkes fejlesztő, aki a játék ezen részét készítette, leültetett maga mellé és cseh akcentussal buzgón elkezdte ecsetelni, hogy pontosan mi és hogyan működik, de mintha felgyorsították volna szerencsétlent, úgy kattintgatott ide-oda, és hadarta mellé a szöveget – szerintem a végére már maga sem tudta követni mit csinált. A lényeg, hogy RTS nézetbe is válthatunk és különböző úton-módon trükközhetjük, irányíthatjuk így szövetséges egységeinket.

AZ ELHINTETT ÍGÉRETEK CSAK JÖVŐRE ÉRNEK MAJD BE – ÚGY TŰNIK, JÓ LESZ A TERMÉS...

TÁRULJ VILÁG, VADÁSZNI MEGYEK!

Maga a játéktér is meglehetősen impresszív: 225 négyzetkilométer valódi földfelszínt dolgoztak fel, és erre a hatalmas területre 50 virtuális várost és falut telepítettek civilekkel, forgalommal és minden egyébbel. Rengeteg erdő, közút és valódi vasútvonal színesíti mindezt, ezek is a legaprólékosabban kidolgozva (a nyirkos erdőben például gomba is felüti a fejét, az élővilágról nem is beszélve). Az egész játéktér szabadon bejárható töltések nélkül, viszont ennek ára van, ami a gépigényen csapódik le; a készítők elmondása szerint minimum kétmagos processzor, egy gigabájt memória és egy GeForce 8800-as kártya szükséges az alapvető hardveréhség kielégítéséhez, különben megbolondulhat a mesterséges intelligencia és még ki tudja,

A KÖVETKEZŐ FEJEZET: CARRIER COMMAND

A fejlesztőkkel készített interjúban elárulták beszélgetőpartnereim, hogy ha elkészülnek az ArmA2-vel, akkor sem pihennek sokáig a babérjaikon, hanem már most dolgoznak a következő nagyszabású projektjükön. A megszellőztetett program pedig nem más, mint az ősidőkből származó Carrier Command remake-je, Gaea Mission alcímmel, és a jelenlegi tervek szerint 2010-re fog elkészülni. Ez egy félig jármű-szimulátor, félig stratégiai játék lesz, az 1988-ban megjelent, már klasszikussá nemesedett alapmű újragondolása a Black Element Software fejlesztőinek segítségével. Nem véletlen, hiszen a Carrier Command is közel állt a hadászathoz, illetve a szállítóhajók realisztikus ábrázolásához – no nem grafikailag, hanem működésben. Ezek után érthető, hogy miért kötött ki a cím a Bohemiás srácok kezében.

MISSION READY

A beépített editor segítségével egyszerűen és kezdők számára is könnyen elsajátítható módon készíthetünk saját küldetéseket. Az eddigi részekhez is rengeteg amatőr és kevésbé kezdő modifikáció érkezett, ám ezzel a nagyszerű editorral kidolgozott missziók is eláraszthatják a világhálót – és el is fogják –, mely igencsak jót fog tenni a játék szavatossági idejének. A moddereknek meg egyre kevesebb dolguk akad, hiszen a fejlesztők a legtöbb jó ötletet beépítették a játékba, sőt, a tehetséges és hozzáértő külsős pályakészítőket felvették a céghez, úgyhogy valószínűleg már az alapjátékhoz is a legkülönfélébb küldetések garmadáját csatolják.

milyen bajok lehetnek. Továbbra is az eddig használt és folyamatosan fejlesztett grafikus motor dübörög a csatatér alatt, kiegészülve Shader Model 3.0-val, ami valóban sokkal látványosabbá tette az ArmA-t, de a Crysis látványvilágától azért távol áll.

Úgy látszik a csapat szereti a nagy számokat, szerencse, hogy ez a vezethető járműveknél hág a tetőfokára, ugyanis 136 különböző járműtípust vehetünk irányításunk alá (és itt egy adott típusból a különböző válfajokat nem is számoltam bele): a sima biciklitől kezdve az IKARUS buszokon át, a különböző tankokon és harci járműveken keresztül, az utasszállító repülőgépeken már meg sem lepődve mindent az irányításunk alá vehetünk – egyedül vonatozni nem lehet majd, mert azt sok idő lenne részletesen kidolgozni, úgy meg szóba sem jöhet. 81 különböző fegyvertípus közül mazsolázhatunk, természetesen a hadi paletta színe java felsorakozik, a nehézfegyverektől a könnyűkig – a különböző harci kütyükről nem is beszélve. Az iránytű lesz az elsődleges tájékozódási eszközünk, éjszaka pedig az éjjellátó szemüveg, mivel semmilyen mesterséges megvilágítás nem segíti a kedves játékost; koromsötét lesz, úgyhogy nightvision a fejre, vagy halott vagy. Ja igen, gondolom soha nem hittétek volna, de a napszakok váltakozása is a realizmus kántálása mellett készült el, átvitt értelemben.

Első ránézésre ez a kép simán elmenne egy zombis játékba is. Jönnek a fertőzöttek!

TÉRDIG ÉRŐ VALÓSÁG

A Bohemiás srácok nem hazudtolják meg önmagukat, úgyhogy bizton állíthatom, nem fognak csalódást okozni az ős-Operation Flashpoint rajongóknak, és remélhetőleg sikerül teljesen újakat is szerezni ezzel a koncepcióval. Sok FPS készült már, ahol próbálnak egyre valósabb képet festeni egy háborúról vagy a gyilkolásról, ám nyilván a játszhatóság érdekében sok mindent eltúloznak és leegyszerűsítenek. Ha valami másra, valami sokkal nehezebbre vágysz; valódi hadi szimulációra, annak minden komplikációjával és felelősségével, akkor az ArmA 2-től biztosan megkapod. Részletgazdagon, adrenalintól sokkosan, hiszen amikor a csatatéren repkednek el a fejed mellett a golyók és tudod, bármikor vége lehet(ne), akkor abba a kezed is beleremeg(ne) – ahogyan a játékban.

A játékmódok is dicséretesen sokszínűek, a szólókampány mellett – amit kooperatív módban, interneten keresztül is játszhatunk – kapunk egy kidolgozott területfoglalós és birtoklós multiplayer mókát, illetve van egy igencsak tetszetős mód, ahol a különböző szerkentyűkkel, járművekkel kell feladatokat teljesíteni, melyet pontozni fog a rendszer. Ezekből a pontokból oldhatunk ki újabb és újabb hasonló feladatokat, például versenyezni motorcsónakkal vagy körbefordulni egy helikopterrel. Mivel rengeteg jármű és egyéb használható objektum került a játékba, így ez a mód is meglehetősen sok időre le tudja kötni használóját.

Ha nem próbálhattam volna ki mindent, akkor nem lennék ennyire izgatott az ArmA 2-től, de így, hogy tanúja voltam a fent leírtaknak, bizony hogy várom. De mennyire! Fejezzék be úgy, hogy ne maradjanak benne bugok és hiányosságok – mert azért bevallom, igencsak látszott a pre-alpha állapot –, és egy nagyszerű programnak nézhetünk elébe, valamikor jövő tavasszal…

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK	70%
VÁRHATÓ SIKER	85

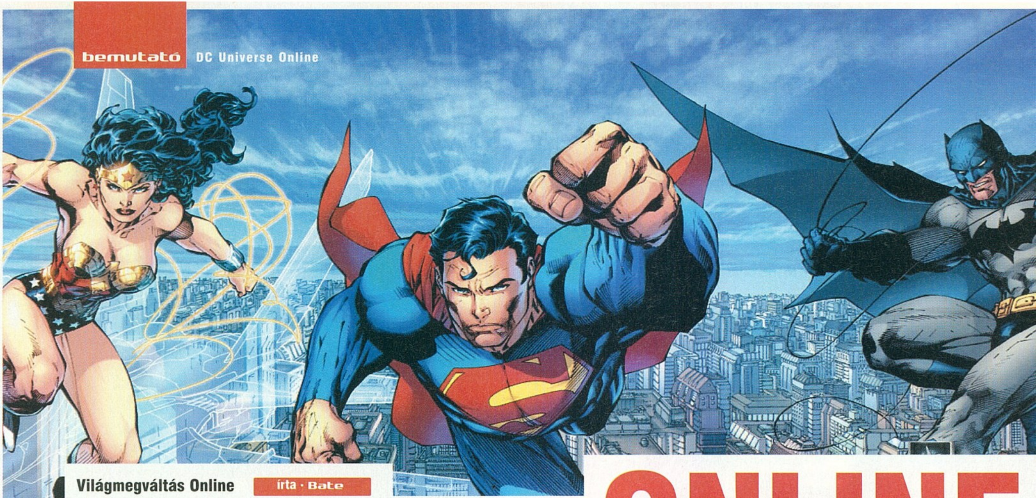
Igen sok fantáziát látok a játékban, ahogy a fejlesztőkben is, mivel az egynapos stúdiólátogatás alatt csak pozitív tapasztalatok értek. Egy ambiciózus fejlesztőcsapat készül az Operation Flashpoint sikereit felülmúlni, és mindent bele is adnak, hogy ez összejöjjön.

DARTHS

PRO: Hatalmas játéktér, végtelen élethűség és az a rengeteg vezethető jármű

KONTRA: Egyelőre elég bugos, és az gépigény is acélos

VÁRHATÓ MEGJ.: 2009 Q2



Világmegváltás Online írta · Bate

DC UNIVERSE ONLINE

fejlesztő > Sony Online Ent. kiadó > Sony web > dcuo.station.sony.com/

A játékipar rengeteg szereplője az MMO-kban látja a PC-platform jövőjét és ezt látszik bizonyítani, hogy nem telik el hónap egy-egy virtuális univerzum bejelentése nélkül. Legújabb bemutatónkban egy olyan fejlesztés kerül a terítékre, amelyben a világmegváltás a feladat, avagy, ha úgy hozza kedvünk, az univerzum leigázása...

Cikkünk írásának pillanatában a World of Warcraft már tizenegy millió előfizetővel büszkélkedhet, s ha azt vesszük figyelembe, hogy a játék éves összbevétele bőven meghaladja a magyar gazdaság tizenkét hónapos teljesítményét, akkor nincs azon mit csodálkozni, hogy egyre többen próbálkoznak a hatalmas online torta egy-egy szeletének megszerzésével. Hónapról-hónapra feltűnik egy újabb várományos, és bizony lassan nem jelenik meg úgy PC Guru, hogy ne tesztelnénk egy játékot, esetleg írnánk egy bemutatót a leendő trónkövetelőkről.

Előző hónapban Nightbagoly mesélt nektek a lassan finishbe érkező Champions Online-ról (már zajlik a toborzás az online bétára), s a mostani számunkra is jutott egy hősös móka, ám ezúttal nem egy teljesen új világ tárul majd fel a játékosok előtt, hanem a patinás DC (Detective Comics) Univerzum lesz elérhető mindenki számára. Ha esetleg akadna olyan olvasónk, aki nincs képben az Egyesült Államok második legnagyobb képregénykiadóját illetően, akkor neki elég csak annyit tudni, hogy ők adják ki Superman, Batman, Macskanő, Flash, Wonder Woman és még több tucat másik hős kalandjait. Gondolom azt mondanom sem kell, hogy a legnagyobb hősök irányítására nem lesz lehetőség, hiszen elég nagy igazságtalanság lenne, ha valaki Superman képében kalandozhatna a világban, illetve az is elég hülyén venné ki magát, ha egyszerre több száz Batman lepné el a gothami éjszakát. Szóval a híres-neves karakterek érinthetetlenek (habár nem megverhetetlenek), de a DC világa készen áll az új hősök fogadására és csakis a fantáziánkon múlik, hogy milyen szuperhírót kreálunk magunknak. Sőt, régen tudjuk: gonosznak lenni jó, így nem csak pizsamás igazságosztóként, de velejéig romlott gazemberként is részt vehetünk a kalandokban, olyan világmegrontók oldalán, mint Joker, Pingvin vagy akár az ördögi Lex Luthor.

Joker csajának fő fegyvere a nevetés - látványával halálra röhögteti áldozatait...

LEGENDÁS DC UNIVERSE HELYSZÍNEK

Cikkünk írásának időpontjában csak két helyszínt jelentettek be a DC Universe Online-ban, Metropolist és Gotham City-t, de mi biztosak vagyunk benne, hogy ennél sokkal több területet lesz lehetőségünk bejárni. Következzen most itt egy kis lista, hogy mi hova látogatnánk el szívesen a hőseinkkel.

A MAGÁNY ERŐDJE

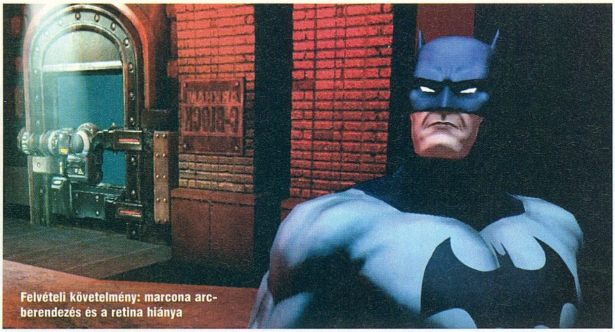
Superman külön bejáratú erődje, ahol az apjától ránmaradt kristályokat őrzi és ahová visszavonulhat, hogy ha kicsit belefárad a világmegmentésbe. A helyszín számos képregényben és filmben szerepelt, reméljük a játékban is helyet kap.

APOKOLIS

A DC Universe egyik legsötétebb helye, ahol a gonosz Darkside uralkodik. Az egész hely gyakorlatilag olyan, mint egy techno-pokol, egy külön létsíkon működik és planétaként funkcionál. A látvány magáért beszélne és remek csaták helyszíne lehetne.

ATLANTIS

Aquamen otthona a mitológiából átemelt helyszín, amely az első víz alatti terület lehetne az MMO-k világában. Habár az irányítás és a szuperképességek használata felvetne egy rakás kérdést, de mi azért igencsak örülnénk neki, hogyha lehetőségünk lenne ellátogatni a hatalmas óceánok királyságába.



Felvételi követelmény: marcona arcberendezés és a retina hiánya

HŐS SZÜLETIK

A játék beszerzését követően – mint mindig – az első dolgunk az lesz, hogy létrehozzuk virtuális valónkat. Kasztok nincsenek a játékban, így a képességeink kiosztásával és a testre szabható kosztümökkel tehetjük igazán egyedivé a hősünket/gonoszunkat. Mivel hatalmas városokat kell majd alkalmanként átszelnünk, az egyik alapvető képességünk a több kilométernyi távolságok gyors leküzdését segíti majd elő. Első körben azonnal választanunk kell egy közlekedési módot, ami lehet repülés, esetleg szupersebesség, de nincs kizárva a teleportálás, a szárnyak vagy a különböző hátasok használatának (igen, a DC univerzumban vannak ilyen hősök...) lehetősége sem – járművekről még nem esett szó, de ha Batmannek van saját járgánya, akkor talán nekünk is megengedik majd a fejlesztők, hogy négy keréken furikázzunk. Emellett választhatunk majd négy aktív és négy passzív képességet, s ezek segítségével igen eltérő hősöket hozhatunk majd létre. Az aktív opciók gyakorlatilag a támadásainkat jelentik, és itt olyan dolgokra kell gondolni, mint például a hőlátás, különböző sugarak, lángokkal vagy jéggel történő támadás, illetve a kütyük, mint például varázsgyűrű, esetleg íj vagy éppen hajigálható bumerángok vagy bombák. A nagyobb változatosság érdekében az aktív képességek tovább bonthatóak, így lehetőség lesz eltérő akciókra, szórhatunk tűzlabdákat, vagy kis koncentrálással nagyobb energiát gyűjthetünk és egy erősebb jégtámadást vághatunk az ellenfélhez.

SZUPERKÉPESSÉGEK, SZUPERRUHÁK, SZUPERHŐSÖK - NEHÉZ NEM SZUPERLATÍVUSZOKBAN BESZÉLNI A JÁTÉKRÓL

A passzív képességeinket csak beállítani lesz lehetőség, ezekkel nem kell foglalkoznunk a későbbiekben, de nem is lesz rá szükség, hiszen olyan szupererőkről van szó, mint az erősebb bőr (golyóállás), a repülés vagy a gyorsaság, illetve a szupererő (ami nyilván sebzési bónuszokat ad). MMO RPG-ről lévén szó, természetesen XP-ét kapunk a sikeres

Amíg a csaj a cipőfűzőjével babrál, a fiúk szilvását játszanak - az egyik üt, a másik kékül

A DC UNIVERSE LEGHÜLYÉBB KARAKTEREI

PLASTIC MAN

A korai DC hősök egyike, aki már 1940-ben felbukkant a rajzolt történetekben. Sajnos az idő vasfoga igencsak meglátszik a magyarul Gumiemberre fordítható karakteren, hiszen mind a csiricsáré kosztüm, mind a meglehetősen ostoba képesség, az alakítható és ruganyos test elég cikinek hat a XXI. században. Nem is csoda, hogy nem találkozunk vele valami gyakran mostaában...

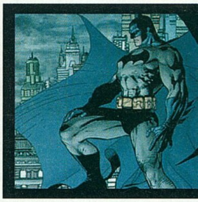
KILLER MOTH

A név mindent elmond: Gyilkos Moly. Kész röhej, ami érthető, hiszen az egyik korai ellenfélről van szó, aki Batman legcikibb időszakában, az ötvenes években bukkant fel a Denevérembers történetek lapjain. Manapság nem nagyon találkozhatunk vele, nincs az az író, aki bevállalná egy ilyen selejt karakter szerepeltetését.

MAN-BAT

Végül itt az Ember-Denevér, aki természetesen szintén Batman életét keseríti meg időnként. A gonosz természetesen egy tudós, aki denevérkísérletek közben változott félig emberré-félig denevérré. Habár iszonyatosan sablon a sztori, a karakter mind a mai napig felbukkan Gotham City-ben, hogy borsot törjön Batman orra alá...

A játék karaktermodelljei szinte megegyeznek a képregényes alakokkal - nyilván a baseballsapkás úriemeber (Jim Lee) kilóg a sorból



A sárga elhúzza a zöld nótáját, a képből ítélve ha csillagokat nem is, de a napot sokáig látja majd szegény...

feladatvégrahajtásokért és ezeket a karakterünkre költhetjük, így a képességeinket tovább turbózhatjuk, legyen szó akár az aktív, akár a passzív oldalról. Tehát a harci repertoárunk egyre erősebb és változatosabb lesz: a repülésnél megtanuljuk a levegőben végrehajtható támadásokat, illetve a szupergyorsaságnál lehetőségünk lesz felfutni az épületek falaira, közlekedhetünk függőleges felületeken is.

Persze ez még édeskevés, változatos karakterekre eddig is volt lehetőség, varázslatokban, technikákban az összes MMO tudott villantani, a kérdés igazából az, a DC mit nyújt a felhasználóknak, amiért érdemes lehet váltani, vagy egyáltalán belevágni...

MÁS MINT A TÖBBI?

Manapság, ha valaki labdába akar rúgni a piacon, sőt, ha akár csak egy kicsit is ki akar tűnni a rengetegből, akkor valami olyat kell adnia, ami a többieknél nem, vagy egészen más formában található meg. A DC Universe Online némi előnnyel indul ebben a versenyben, hiszen egy olyan világ kapuit tárja fel, amelynek már közel hetven éve több százezeres, sőt milliós nagyságrendű rajongótábora van, ezáltal olyan embereket fordíthat a játék felé, akiknek korábban meg sem fordult a fejében, hogy csatlakozzanak egy ilyen internetes mókához. Sokat nyom a latba, hogy olyan városokat fedezhetünk fel, mint Gotham City vagy Metropolis (egyelőre ezek a hivatalosan bejelentett helyszínek, de nyilván a kör bővülni fog idővel) és olyan hősök mellé szegődhetünk, mint Superman vagy Batman – és ne feledkezzünk el arról sem, hogy valakinek az fog örömet okozni, hogy Joker szolgálatában hajthat végre gonosz tetteket. Adott tehát egy világ, amelyet eddig csak képregényben vagy filmen láthattunk, de sosem érezhettük a magunkénak. Most a részesei lehetünk ennek a világnak, sőt, alakíthatjuk, formálhatjuk majd, de az tény, hogy ennek csak a rajongók és a fanatikusok örülnek (akikből például hazánkban vajmi kevés van), így mindenképpen szükség van valami pluszra, ami esetleg elcsábíthatja az egyszeri játékost a már megszokott programjaitól...

A SONY NEM CSAK EGYÉJSZAKÁS KALANDOT AKAR, IGAZI PROFIKAT SZERZŐDTETETT A DCUO ELKÉSZÍTÉSÉRE...

Sokan próbálkoznak MMO-kkal, ám mikor szembetalálják magukat azokkal a részekkel, mikor pecázni, fát vágni, dolgozni kell a továbbjutásért, le is mondanak az online élvezetekről, mert nem mindenkinek fekszik, hogy hosszú órákon át ismételgessék ugyanazt a rítust az eredményesség érdekében. Az akció iránt fogékonyabb játékosoknak szól a DCUO, hiszen a fejlesztők szerint a program keresztezni fogja a hagyományos MMO elemeket az akciójátékokban már megszokott elsöprő és változatos harcokkal. Az ígéretek szerint el lehet felejteni a heteken át betanult raid-eket, hiszen minden harc más és más lesz, dinamikus fizikával, változatos látvánnyal és a környezet aktív rombolásával. Ugyan arra nem lesz lehetőségünk, hogy egy felhőkarcolót hajítsunk Supermenre, de az utcán közlekedő összes járművet felkaphatjuk, hogy az ellenfelünk arcába vágjuk, sőt, ugyanezt megtehetjük a padokkal, kukákkal minden egyes mozdítható elemmel és

KI KICSODA? - GEOFF JOHNS

Geoff Johns harmincöt éves detroiti születésű képregényíró, aki az egyetem elvégzését követően azonnal a DC Comicsnál kezdett el dolgozni íróként. Karrierjének korai éveiben szintén megfordult a Marvel kiadónál, itt olyan komoly címek írásáig is eljutott, mint a Bosszú Angyalai. Az ezredfordulót követően igazolt vissza a DC-hez és olyan címek írásában vett részt, mint a JSA, The Flash és a Teen Titans. Később lehetősége volt Superman történetek alkotására is, és részt vett a DC Comicsnál igen jelentősnek számító Infinite Crisis című sorozat írásában is. Olykor átnyergel a TV világába, animációs (Justice League Unlimited) és élő szereplős sorozatok (Blade) forgatókönyvei is kerültek már ki a keze alól.

KI KICSODA? - JIM LEE

Jim Lee negyvennégy éves koreai-amerikai képregényrajzoló, aki jelenleg a DC Comics egyik szupersztárja. A Szöulban született rajzoló pályája során rengeteg képregényt rajzolt, mint oly sokan másoknál, az ő karrierje is a Marvel Comics alkotójaként indult be, nevét mindenki akkor jegyezte meg, mikor a kilencvenes évek elején az Uncanny X-Men rajzolójává nevezték ki. Ezt követően dolgozott az Image Comicsnak és a Wildstorm kiadónak, majd útja ismét visszavezetett a Marvel köreibe. Itt dolgozott számos címen, úgymint a Heroes Reborn, Amerika Kapitány, a Bosszú Angyalai és a Fantasztikus Négyesbe is besegített. Hírneve akkor ért a csúcsra, mikor átigazolt a DC Comicshoz és megrajzolta a Hush című 12 részes történetet (ezt olvashattuk magyarul is). Azóta a legnagyobb címekhez kérik fel és a DC Univershez kapcsolódó játékok mindegyikénél kikérik a véleményét.

A nagy melák nem adta meg a jobbkezet - hát most kap pár balost a szeme alá

egy villanyoszlop segítségével úgy vághatjuk tarkón az aktuális gonoszt, hogy az a közelünkbe sem tud jutni.

Erre persze nem csak a ránk szabott és felvett küldetések közepette lesz lehetőségünk, minden helyszínen PvP arénák várják majd a jókat és a rosszakat, hogy összemérhessék a karakterek képességeit. Ugyanez a metódus vissza fog köszönni a több hőst megmozgató főellenfeleknél is, képzeljük csak el, mekkora csetepaté kerekedik, ha egyszer csak segélyhívást kapunk Supermantől, hogy segítsünk neki legyőzni a kriptonittal felszerelt Doomsday-t vagy Batmannek kell asszisztálnunk, mert az őrültek már megint kiszabadultak az Arkham elmegyógyintézetből. Epikus és látványos csatákban tehát nem lesz hiány, aki igazi akcióra vágyik majd, az bizonyosan megtalálhatja majd a számítását ebben a programban – legyen szó akár egymagunkban végrehajtható kalandokról vagy más játékosokkal vállvetve megoldható küldetésekről.

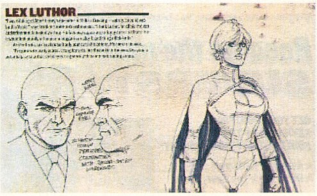
A NÉV KÖTELEZ

Az mindenképpen a pozitívumok számlájára írható, hogy a kiadó Sony Online nagy hangsúlyt fektet arra, hogy a nevéhez hűen kezelje a nagy múltú képregény-univerzumot. Nem csupán megvásárolták a nevet, hogy aztán szétcincálják kedvük szerint, hanem igenis energiát fordítanak arra, hogy eredeti formájában adják vissza a rajzol történetek atmoszféráját. Ahhoz, hogy ezt megtehessék, magától a DC-től kértek segítséget, és a program elkészítése során olyan nevek segítik a fejlesztőket, mint Jim Lee (ő felügyeli a grafikát), aki már számos képregényben bűvölte el rajzaival az olvasókat, a történeteket pedig az a Geoff Johns írja, aki már bizonyította tehetségét a Green Lantern, Action Comics és a Justice League of America füzetekben.

A DC Universe Online tehát nem csak általunk létrehozott hősöket és eszméletlen csatákat garantál, hanem egy autentikus világot is, amiben nem csak a bunyó fog dominálni, hanem érdekes és izgalmas történetet is kapunk – s lássuk be, ez elengedhetetlen ahhoz, hogy sokáig élvezhetőnek találjuk a programot.

Habár még rengeteg a homályos folt a játékot illetően, az első jelek határozottan biztatóak, s ha valóban változatos küldetések várják majd a játékosokat, csiszolnak a grafikán, és maximálisan betartják az eddig elhangzott ígéreteket, akkor a DC MMO nem csak a képregény-fanatikusokat, de az egyszeri játékosokat is elcsábíthatja egy jó kis küzdelemre. Mi bízunk benne, hogy a 2009-es megjelenés valós információ, várjuk az újabb bejelentéseket a helyszíneket illetően (lásd még az erről szóló külön boxunkat), és nagyon reméljük, hogy végre tényleg olyan játék készül, ahol a PC-s és PS3-as tulajok együtt vehetik majd fel a harcot a rájuk váró küldetések közepette.

Mi is ilyen jókedélyűen tekintenénk a kamerába, ha más dolgunk sem lenne, csak szuperhősökről írni....



PC GURU

KÉSZÜLTSÉGI FOK	60%
VÁRHATÓ SIKER	80

A Marvel hasonló tervének lelövése után örülünk, hogy egy ismert szuperhős-világban játszódó MMO készül és nagyon bízunk benne, hogy nem csupán egy tucattermék kerül ki a Sony Online kezei alól.

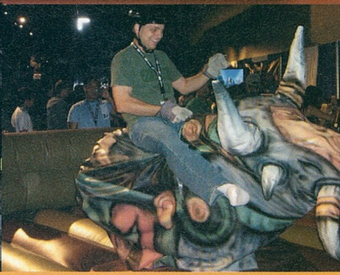
BATE

PRO: Szuperhősök egy ismert világban, remek történettel és saját hősökkel.

KONTRA: Lassan annyi az MMO, mint égen a csillag. Könnyen elveszhet a forgatagban...

VÁRHATÓ MEGJ.: 2009 Q4

Szárnyak és mellek: idén ezek voltak a Blizzcon fő motívumai



írta · Eston

BlizzCon 2008

Kétszer tizenkét óra repülés, három napig szinte semmi alvás, tömeg – ez áll a negatív oldalon. Ami viszont mindent megért, az a hatalmas forgatag, ami az embert szinte sokként éri, hogy aztán ne is engedje könnyedén. Diablo, WoW és Starcraft – Anaheimben jártunk, hogy meglessük, mi vár ránk a közeljövő legsikeresebb játékaiban.

A Blizzard idén októberben harmadik alkalommal rendezte meg a Blizzcon nevű rendezvényét, melyre a starcraft2.hu főszerkesztőjeként engem is meghívtak. Nagy megtiszteltetés volt számomra, nagyszerű érzés, hogy egy relatíve kis országra is ennyi figyelmet fordítanak. A Blizzard Convention a rajongóknak és játékosoknak alkalmat teremt arra, hogy találkozzanak a fejlesztőkkel, első kézből halljanak a nagy bejelentésekről, elsőként próbálhassák ki az újításokat, és nem utolsó sorban találkozzanak egymással és tapasztalatot cseréljenek.

A kiállítást minden alkalommal az Egyesült Államokban rendezik, a Blizzard Irvine-ban található központi fejlesztő irodájától nem messze, a kaliforniai Los Angeles melletti Anaheimben. Az esemény fontosságát jelzi, hogy míg tavaly 3 hét alatt keltek el a jegyek, idén a 12.000 belépőt mindössze 15 perc alatt elkapkodták, és a további 3000 kisorsolt jegyre is sokszoros volt a túljelentkezés.

A NAGY BEJELENTÉS ELMARADT

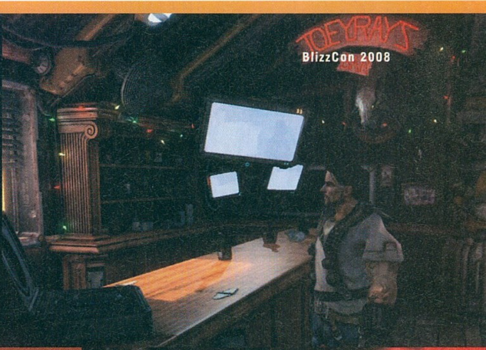
A nyitóceremónián Mike Morhaime, a vállalat vezérigazgatója köszöntötte az összegyűlteket. Elmondta, hogy ha a World of Warcraft játékosai egy országban élnének, akkor az 57. legnépesebb államot tennék ki a Földön. Beszélt a rekordidő alatt elkelt jegyekről és a 200 ezer dollár összdíjazású versenyekről is. A 27 országból idelátogató résztvevők legnagyobb bánatára az eddig megszokott, és az annyira várt nagy bejelentés elmaradt. Morhaime ezt azzal magyarázta, hogy nem volt rá szükség, hiszen mind a három készülődő játékuk kipróbálható, ami önmagában véve is nagyszerű és ritka alkalom. A megnyitót követő sajtókonferencián a Blizzard első embere hivatalosan is megerősítette, hogy jelenleg egy be nem jelentett játékuk áll fejlesztés alatt, ami egy új generációs MMO lesz.

A PROGRAMOK

A rendezvényre látogatók a három nagy világ: a Warcraft, a Starcraft és a Diablo párhuzamosan folyó programjai közül válogathattak, természetesen a legnépszerűbbek a két nap alatt folyamatosan futó Starcraft II, Diablo III és Wrath of The Lich King demók voltak. Az e-sport szerelmeseinek is kiváló alkalom ez arra, hogy a világ legjobb játékosait nézhessék élőben, hiszen rendeztek Starcraft, Warcraft III és World of Warcraft PVP kupát is.

Érdemes volt kijönni a játékokhoz kapcsolódó egyéb ínyencségek miatt is. Volt kosztümverseny, táncverseny, egy hatalmas tér állt rendelkezésre a társas- és kártyajátékok kipróbálására, lehetett WoW-miniatúrákat és képeket vásárolni. A rendezvény végén a Video Games Live szervezésében a helyi szimfonikus zenekar adta elő a Blizzard-dallamok legszebbjeit. Ezután a Level 80 Elite Tauren Chieftain koncert zárta az eseményt, Mike Morhaime vezérigazgató pengette a basszusgitárt, Chris Sigaty vezető fejlesztő nyomta a riffeket, Samwise Didier művészeti igazgató pedig torkaszakadtából üvöltötte a mikrofonba: „For the HOOORDE!”.

Megoszlanak a vélemények: vajon tényleg szükség van az arcot takaró kendőre, ha valaki így néz ki?



Rohamozó zergek

STARCRAFT 2

Valakinek szivar és páncél is, valakinek borotva sem jut. Nincs igazság a párhuzamos világokban sem...

Starcraft II fejlesztői előadás – valahogy éreztem, hogy ezt nem szabad kihagynom. Rob Pardo, Chris Metzen és Dustin Browder ültek az asztalnál, és Pardo mesélt az SC2 fejlesztéséről. Az egyjátékos módhoz kifejlesztett RPG motorban sokkal több potenciált láttak, ezenkívül a kampánnyal szakítani akarnak a régi hagyományokkal, a lineáris gondolatmenettel (megcsinálsz egy küldetést és jön a másik). A fő vonalon különféle választási lehetőségeink lesznek (például melyik bolygót foglaljuk el), a történet pedig a döntéseink szerint megy tovább, persze a végén egy közös szálban futnak össze az események. Mivel a kitűzött célok túl nagy falatnak bizonyultak, de a srácok nem akartak lejjebb adni a minőségből, így úgy döntöttek, hogy trilógiában adják ki a Starcraft II-t. Az első rész a Wings of Liberty lesz, amelyben a terran kampányt kapjuk meg, benne Jim Raynort és legénységét. A második rész neve Heart of The Swarm, ahol Kerrigan szerepébe bújva irányíthatjuk a zerg hordákat. A trilógia befejező része a Path of the Void lesz, amiben a protoss frakció történetét élhetjük át. Nagyon fontos megjegyezni, hogy az egyes termékek mind-mind önálló játékként funkcionálnak majd. Az első rész tartalmazni fogja a terran kampányt, egy teljes SC2 többjátékos módot az összes fajjal, a battle.net-es játék lehetőségét, és lesz hozzá egy pályaszerkesztő is. Az egyes kiegészítőkkel a pénzünkért cserébe kapunk egy új kampányt, a többjátékos módba minden fajhoz pár új egységet, pár új játékmechanikát, a netes játékot és a pályaszerkesztőt érintő fejlesztéseket is. Az egyes kampányok hossza körülbelül 30 pálya lesz, amely megfelel az eddigi méreteknek, gyakorlatilag bejelentettek két kiegészítőt és azt, hogy az egyes kampányok mindent visznek majd.

MULTIPLAYER ÉLMÉNYEK

Azt már nem ecsetelem, hogy mennyire jól néz ki a játék, a teljes 3D-s környezet, a legapróbb részletekig kidolgozott egységek, a lényeg úgyis elmondhatatlan: az összhatástól leesik az állad. Ennél fontosabb az, hogy kicsit tapasztaltabb játékosként most sikerült a részletekre koncentrálnom. Tudtam pár meccset játszani, és volt egy kemény Protoss vs. Protoss párbaj is, amibe majdnem beletört a bicskám, mindenesetre az ellenfelem legalább olyan jó volt mint én, így alakulhatott ki az, hogy oda-vissza támadtuk egymást míg a végén sikerült győzedelmeskednem. A meglepő csak az volt, hogy mikor felálltam a meccs után, akkor realizálódott bennem, hogy körülbelül fél órára teljesen elfeledkeztem magamról, csak a játéknak éltem, szinte benne a monitorban, megszűnt a külvilág, csak a bolygó és a galaktikus hadsereg maradt, hadmozdulatok, ütközetek. Rég éreztem ilyet.

BÉTA...

... nem lesz idén, ezt Chris Sigaty mondta az egyik sajtótájékoztatón, viszont 2009-ben valamikor már biztos kijönnek vele. Reméljük minél korábban, és akkor talán jövő karácsonykor megkaparinthatjuk ezt a remekművet, mert a gépek előtt a próbaverzióval eltöltött idő csak átmenetileg tudja lenyugtatni a várakozó tömegeket.

Van zsákomban minden jó...

Aki volt olyan szerencsés, hogy sikerült a rendelkezésre álló negyed óra alatt jegyhez jutnia, az a bejáratnál kapott egy kisebb ajándékcsomagot is. Ebben olyasmik kaptak helyet, mint a hamarosan megjelenő Lich King regény egy fejezete, egy QQ Noobos papírzsepi, felfújható Frostmourne (ezzel elég sokan agyalták egymást a bejutásra váró sorban), Blizzardos cukorka, matricák, jegesmedve mount és ezer egyéb apróság mellett egy friss, ropogós bétakulcs a Starcraft 2-höz.

Olyan messze van még ez a program, mint a csupasz felsőtestű harcos a szőrös mellkastól...

Az ördög harmadik megkísértése DIABLO 3

A művészeti terveken mindenki szebb, de a játékbeli képeken látszik, hogy továbbra is a zúzás a lényeg...

Izgatottan vártam, hogy az elsők között próbálhassam ki a Blizzard legújabb alkotását, a Diablo-sorozat várva várt folytatását, amely minden bizonnyal hű lesz az elődök hírnevéhez. A megnyitó beszédben egyből megkaptuk az új kasztot, amely a Sorceress utódja, ezúttal viszont a Wizard (varázsló) nevet kapta. Nem mondom, hogy ugráltam örömömben, mert ez egy régi visszatérő kaszt, viszont a bemutató videó el tudott kápráztatni – látványos varázslatok, taktikus harc, remek ötletek mindenfelé.

ELSŐ JÁTÉKÉLMÉNYEK

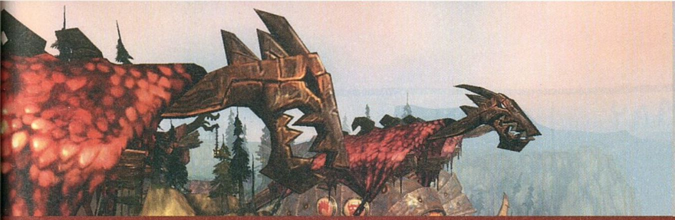
Szinte remegett a lábam, úristen Diablo III-azni fogok. Leültem, kényelmesen elhelyezkedtem, felraktam a fülhallgatót és felkészültem a játékra. Mondanom sem kell, leesett az állam. Egy olyan világ tárult elém, amelynek minden eleme ÉL. Egy NPC (nem játékos karakter) éppen hullákat dobált le egy kocsiról, az egyik fa tövében pedig egy kardos figura várakozott, ő lesz az én emberem, gondoltam. Barbárommal el is indultam az ösvényen, hogy végre szétcsapjak bár zombit. Nem kellett csalódnom, a katakomba első szintjén rengeteg szörnyet találtam, amiket élvezet volt halomra gyilkolni. A játék fizikai motorja szédületesen szolgálja a játékélményt, a kettévágott csontvázak darabjai visszaverődnek a falról, a zombik levágott kezeiből pedig fröcsög a vér még egy ideig, a harc hevében szinte szétforgácsolódik a környezet. El voltam varázsolva, visszajöttek a középiskolás élmények. A kipróbálható demóban egyetlen küldetést vihettünk végig, a Csontvázkirályt kellett felkutatnunk és likvidálnunk a kísértetiesen sötét katakombák mélyén. Ez a küldetés nem lesz része a játéknak, csak erre az alkalomra készítették. A varázslót is kipróbáltam, az is hatalmas élmény volt, a lézerszerű képességgel akár 20-25 szörnyet is lehegesztettem pillanatok alatt, a mana nagyon gyorsan visszatöltött, így rendesen lehetett haladni, nem okozott gondot a hullámokban érkező élőhalottak gyilkos tömege. A többjátékos mód még ennél is izgalmasabb: több szörny, csapatban öldöklés – a terem szinte felrobbant a játékosok zsibongásától.

BÍRÁLAT ÉS DICSÉRET PRO-KONTRA

Rengeteg bírálat érte a játékot a párizsi bejelentés után, egy online petíciót pedig tízezrek írták alá, hogy túl WoW-szerű a játék, sötétebbnek kellene lennie, mint az elődök. Bár a fejlesztők egyértelműen kijelentették, nekik a játék úgy tetszik ahogy van, számomra nem tűnt túl színesnek a program, sőt, pont jó – hosszabb távon nem biztos, hogy élvezetes lenne a sápadtszürke táj, kell hogy a megfelelően megválasztott színek hangulatot fessenek a játékba. A grafika nem az egyetlen újítás, például a képességpontjainkat a gép osztja el automatikusan, az életerőt vagy varázserőt adó italok szerepét pedig csökkentik. Bármit is tesznek a játékkal, a látottak alapján azt mondhatom: semmi okunk félni, ez egy baromi jó játék lesz, de sajnos az még az is nagyon messze van, mikor a hivatalos kiadási dátumot bejelentik, a megjelenés pedig még 2009-ben is több mint kérdéses.

WotLK nyitóparty itthon

Mire ezeket a sorokat olvassátok, már tudjuk, ki nyerte a CD Projekt szervezésében lezajlott WotLK nyitóparti kosztümversenyét. A budapesti Westend City Centerben lezajlott rendezvényen megtartott jelmezes őrület fődíja egy Frostmourne-replika volt, azaz mindenkinek érdemes volt beöltözni, aki szeretett volna egy 120 centis, fémből készült karddal rohangálni. A rendezvényen a versenyen és az éjfélkor induló értékesítésen túl stand up comedy és a CD Projekt hazai csapatának virtuális együttese, a „Rock & Rule" fellépése is szórakoztatta az egybegyűlteket. A közelmúlt hazai Launch Partyjai, vagyis a nevesebb játékok megjelenését követő banzájok lassan kinövik magukat, a CDP is kitett magáért. Csak így tovább!



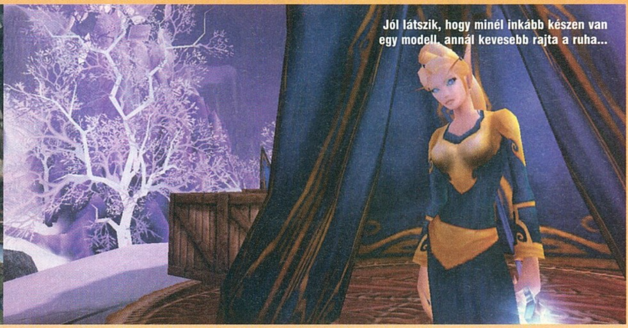
A király új haragja

WOW: WRATH OF THE LICH KING

A készülő játékok közül a World of Warcraft legújabb kiegészítője, a Wrath of the Lich King is szerepelt a kipróbálható játékok listáján. A közeli megjelenés miatt nem kapott túl nagy hangsúlyt az eseményen, hiszen a legtöbb újítást, a legnagyobb fejlesztéseket már megismerhettük a nyáron elkezdődött nyílt béta során. A világsikerű MMORPG rajongótábora továbbra is növekvőben van, nem sokkal a BlizzCon után érte el a 11 millió előfizetőt, és a rendezvényen is sokan várták, hogy sorra kerülve leülhessenek egy-egy gép elé. Annak ellenére, hogy nagy újdonságok bejelentésére nem számíthattunk, akár hat darab előadásra is ellátogathattunk, belenézhettünk mindenbe, ami a World of Warcraft fejlesztéséhez kapcsolódik. Külön előadást szenteltek a User Interface-nek (felhasználói felület), külön a Warcraft művészetének, a PvP-t sem hagyták ki a sorból, amit a „Raids and Dungeons" követett, volt némi szó a zenéről és a hangokról, a legvégén pedig egy külön órát szenteltek arra, hogy a rajongók feltehessék a kérdéseiket, ezekre igyekeztek a lehető legrészletesebb válaszokat megadni. Nem lehet panasz, aki igazán érdeklődik a játék iránt, az tudott elég információt gyűjteni.

WOW MINT E-SPORT

A versenyek közül idén sem maradhatott ki a WoW Arena kupa, amelyben 3 fős csapatok küzdöttek meg egymással. Bár igazi e-sportként még nem számolhatunk ezzel a versenyszámmal, mindenképpen izgalmas perceket tölthettünk el a torna során, volt pár igencsak epikus csata. A világ egyik legismertebb céhének PvP csapata, a Nihilum Plasma nyerte a tornát, ráadásképpen pedig összecsaphatott a Blizzard fejlesztőkből álló Schnell Schnell brigáddal. Ahogy arra számítani lehetett, a tornagyőztes triónak nem okozott gondot fejlesztőkből álló csapat porig alázása.

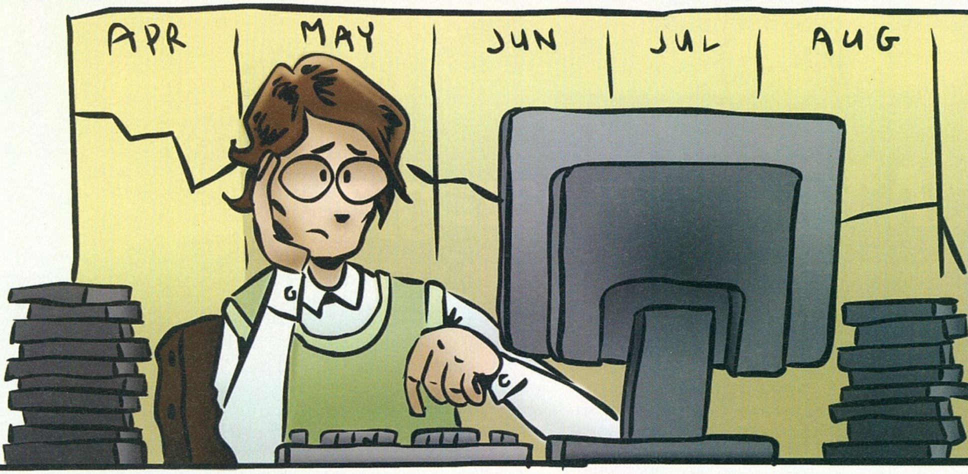


Jól látszik, hogy minél inkább készen van egy modell, annál kevesebb rajta a ruha...

A nagy újítás: rozmár mount!

A WOW JÖVŐJE

Az új kiegészítővel számos újítás kerül a játékba, új területek, új kasztok, új tárgyak – nem túlzás azt mondani, hogy még a legtapasztaltabb játékosok is kezdhetnek mindent az elejéről. Már elég régóta látszik, hogy a játék minden aspektusára figyelnek, nem csak a kevésbé elszánt, heti pár órát játszó átlag játékosnak vagy a legőrültebb „raidereknek" készítik a játékot, hanem odafigyelnek a PvP-re is. Mostanában olyan információ is napvilágot látott, hogy évente jönnek majd az új kiegészítők, ezt azonban cáfolták: a fejlesztők a magas minőség mellett kötelezték el magukat, így ez a továbbiakban sem valósul meg. Hangzottak már el olyan kijelentések is, hogy számos új kiegészítőre van még ötletük, így nem lenne meglepő, ha kiderülne hogy már a harmadikat is készítik. Talán a WotLK közeli megjelenése miatt erről nem esett több szó, és a megkérdezett fejlesztők is csak sokat sejtető mosollyal feleltek. Persze ez is lehet egyfajta biztosíték: az eddigi évek sokat sejtető mosolyaiból eddig mindig valami hatalmas durranás lett...



Grafika: Pásztor Tamás (Tomster) - http://tomster.blogter.hu

Szűk esztendők jönnek? írta · Stöki

VÁLSÁGOS idők

Minden valamirevaló hírlap és hírműsor hetek óta azt harsogja, hogy világválság van, a hitellufi kipukkadt, mélyrepülésben a tőzsdék. A nem létező pénzről kiderült, hogy tényleg nem létezik, a bankigazgatók csak hümmögnek kínjukban, amikor a fedezetről kérdezik őket, az elemzők állami beavatkozást emlegetnek, az amerikai multiknál egymást érik a több ezer fős elbocsátások és üzembezárások. Miközben súlyos, a mindennapi életet érintő hatásai is lehetnek (és lesznek is) a gazdaság megtorpanásának, a PC Guru olvasójában bizonyára felvetődik a kérdés, hogy miként érinti mindez a játékipart.

Nem most merül fel a kérdés, az amerikai gazdaság lassulásáról és a fogyasztói bizalom csökkenéséről már hónapok, sőt évek óta cikkeznek a lapok, így a játéklapok is. A Gamasutra például már áprilisban meginterjúvolt több piacelemzőt, és pontosan azt firtatták, hogy az év későbbi részében előfordulhat-e, hogy a játékiparnak gazdasági krízissel kell szembenéznie. A szakemberek mind eléggé optimistán nyilatkoztak, és azt lehet mondani, hogy erre minden okuk megvolt: a tapasztalat ugyanis azt mutatja, hogy a videojáték-ipar elég jól átvészeli a gazdasági válságokat.

NŐ AZ, CSAK LASSAN

Az elmúlt évtizedekben már akadt kisebb-nagyobb recesszió – elég, ha csak a néhány évvel ezelőtti, rossz emlékű dotkom-buktára gondolunk –, de a játékipar ezeket különösebb megrázkódtatás nélkül viselte. Ennek oka főként az, hogy még mindig egy nagyon dinamikusan növekvő szórakoztatóipari ágazatról beszélünk: nagyon leegyszerűsítve azt lehet mondani, hogy nem fekteti meg a játékipart, ha 20 százalékos növekedés helyett csak 10 százalékost produkál. Márpedig a növekedés ténye kétségtelen, elég ha csak az NPD Group piacelemző cég októberben közzétett adatait nézzük. Eszerint az amerikai piacon 2008 szeptemberében 687 ezer Nintendo Wii-t, 374 ezer Xbox 360-at és 232 ezer PlayStation 3-at adtak el, és ezek a számok 37, 78, illetve 25 százalékos növekedést jelentenek az előző hónaphoz képest (az Xbox növekedése azért ilyen nagy, mert a Microsoft jó érzékkel éppen a válság kirobbanása előtt csökkentette a konzol árát). Látható, hogy a karácsony előtti piac kezd beindulni, az NPD játékipari elemzőguruja, Anita Frazier szerint ezek a százalékok nem azt mutatják, hogy bármi probléma lenne a játékvilágban. A Microsoft szóvivője is egyetértett Frazier állításával. A teljes forgalom Amerikában tavaly 18 milliárd dollár volt (ebben a konzolgépek eladásai is benne vannak), idén 22 milliárdot saccol az NPD. Tehát több mint húsz százalékos növekedést, ami igazán szép eredmény, még annak fényében is, hogy ez már a lelassult állapotot jelzi: 2007-ben ugyanis majdnem másfélszeres volt a növekedés az előző évhez képest.

NEM ÁRT AZ ÓVATOSSÁG

A történelem tehát azt mutatja, hogy a játékipar átvészeli a gazdasági válságokat, de nem szabad elfelejteni, hogy csak nagyjából harmincéves időszakról beszélünk. Ezalatt igazán nagy, többéves világválság nem volt, különösen olyan mértékű nem, mint a múlt században, a harmincas évek elején. A mostani válságról pedig senki nem tudja még, hogy mekkora, de az eléggé valószínűnek látszik, hogy nagyobb lesz, mint az elmúlt harminc év bármelyik krízise. Szóval annak ellenére, hogy a játékipar egy kisebb, vagy akár közepes válságot viszonylag könnyen átvészel, egy nagyobb krízis nagyon is érzékenyen érintheti. Már csak azért is, mert van néhány olyan óriáscég, aminek más üzletágai is vannak (például a Sony zenei szárnya, ami az utóbbi években nem muzsikál valami fényesen), és ezek kihathatnak a játékrészlegre is. Biztosra vehetjük, hogy a kiadók (még a legsikeresebb kiadók is) ráállnak egy kicsit takarékosabb, óvatosabb üzletpolitikára, amíg a válság tart. Ez akár azt is jelentheti, hogy kisebb leépítések is lesznek. Az Electronic Arts például máris tett ilyen lépéseket. A vállalat legutóbbi

negyedéves jelentése szerint 310 millió dolláros veszteséget hozott össze, amiért főleg a lelassult piacot okolják (na jó, közrejátszott azért ebben a Tiberium lefújása és a meglehetősen zsíros összegeket hozó Harry Potter franchise elhalasztása is...). Pedig olyan sikerjátékokat jelentettek meg nemrég, mint a FIFA 09, a Madden NFL legutóbbi, eddig majdnem 5 millió példányban elkelt része, vagy a szintén milliókat megmozgató Spore. A cég vezérigazgatója, John Riccitiello úgy nyilatkozott, hogy a gond csak átmeneti, és ő is elismételte, amit az elemzők: a válság kevésbé érinti a játékipart, mint más iparágakat. Ezzel együtt érthető, hogy az EA mégis jónak látta szorosabbra húzni a nadrágszíját: 540 fejlesztőt tettek lapátra, amivel éves szinten 50 millió dollárt takarítanak meg. Valószínű, hogy fogunk hallani még ilyen lépésekről a következő hónapokban más cégeknél is.

CSÚCSON A WAREZ

Tegyük fel tehát, hogy a mostani válság van olyan mértékű, hogy a játékipari trendek is komolyabban megérezzék. Mire lehet számítani? Egyrészt arra, hogy a gazdasági lassulás – ami nyilván azt jelenti, hogy kevesebben vesznek játékot – nagy általánosságban elsősorban az új, drága játékokat érinti. Az olyan nagy neveknek talán nincs miért félniük, mint a Red Alert 3 vagy a Fable 2, de az egyszeri vásárló kétszer is meggondolja majd, kiadjon-e ötven dollárt egy középszerű játékért, amikor fél év múlva féláron megveheti használtan (a használtjáték-kereskedés virágzik Amerikában, a legnagyobb játéküzlet-hálózat, a GameStop kifejezetten erre ment rá). Valószínűleg a különleges irányítást igénylő, a hagyományos programoknál drágább játékoknak is meg kell elégedniük kevesebb vevővel – ez elsősorban az új Guitar Herónak és a Rock Band 2-nek fájhat (a Rock Band 2 bundle, vagyis hangszerekkel együtt csomagolt verzióját 180 dollár körül vesztegetik). De ahogy Mike Hickey, egy neves piacelemző megjegyezte a Reutersnek: egyszerűen túl drágák a videojátékok. Persze az új játékokkal játszani sokaknak presztízskérdés, így az várható a játékiparban is, ami válságok idején elő szokott fordulni: nőni fog a feketegazdaság. Ez elsősorban azt jelenti, hogy a warezolás fellendül, illetve máris fellendült: a GameSpy legutóbbi oknyomozása szerint a kalózkodás évek óta nem volt annyira a csúcson, mint mostanában. A Spore-t például rekordmennyiségben (néhány nap alatt több mint félmillióan) töltötték le illegálisan – igaz, ehhez a játék nem túl népszerű másolásvédelme is hozzájárulhatott (mint ahogy azt páran bizonyosan tudjátok, a legális verzióban legfeljebb három gépre lehet installálni a Spore-t).

Bár az elemzők mind bizakodóak, azért a játékipar nagyjai még nem mernek teljes nyugalomban hátradőlni...

JÁTSZANI MUSZÁJ...

Mégis, mindezek ellenére a hardcore játékosok stabil vásárlóerőt jelentenek, és ha kevesebb pénzt is költenek egy-egy játékra, vagy ha csak olcsóbb, régebbi játékokat vesznek is, azért vásárolnak. Ők jellemzően olyan fiatalok, akiknek még nem kell villanyszámla miatt aggódniuk, csak azt kell eldönteniük, mire költik el – a válság miatt kicsit kevesebb – zsebpénzüket. Más a helyzet az alkalmi játékosok táborával, ahol rengeteg a felnőtt. A játékipar egyik népszerű mantrája, hogy a Nintendo a Wii-vel áttörte a rendszeres és az alkalmi játékosok közötti határt, és bevitte a konzolt a legtöbb háztartásba: az utóbbi években az új játékosok zöme alkalmi játékos volt. Na, most ők lehetnek azok, akik a válság miatt elfordulhatnak a játékoktól. Egyszerűen azért, mert ők tudnak a legkönnyebben meglenni nélkülük, inkább vesznek majd egy-egy könyvet az unalmas vasárnap estékre. Mondanom sem kell, hogy ez a Nintendót érintheti a legrosszabbul, illetve a fizetős, tíz-, húszdolláros játékokat áruló weboldalakat is. És ha már weboldalak: a válság alatt valószínűleg megszűnik pár kisebb online (és vélhetőleg néhány offline) játéklap, mert a kiadók a marketingköltségeken csökkenthetnek a legkönnyebben: kevesebb reklám lesz, a hirdetésekből élőknek pedig kemény időkre kell készülniük.

...A SZÓRAKOZÁS KELL

És van itt még valami, amiről kevés szó szokott esni, mégpedig az, hogy az emberek ragaszkodnak a szórakozáshoz válságok idején. Az 1930-as évek elején, a valaha megélt legdurvább gazdasági válság hétköznapjaiban Amerikában jelentősen megugrott a színházak látogatottsága, mert a kilátástalan helyzetű emberek összespórolták a pénzt, hogy pár órára elfelejthessék a gondjaikat. Sokaknak ma a videojáték az, ami régen a színház volt, és inkább kevesebbet költenek mozira, zenére és kozmetikai termékekre, de a napi betevő játékra nem sajnálják a pénzt. A következő hónapokban (vagy inkább negyedévekben) kiderül, mennyien vannak ők. Valószínűleg elég sokan ahhoz, hogy a játékipar ha belassulva is, de különösebb trauma nélkül átvészelje az egész világon végigsöprő válságot.

Az első aggasztó jelek a mindennapokból

Annak ellenére, hogy a válság igazán nagy zavart azért nem kelt a játékokkal kapcsolatos iparágakban, már most szállingózni kezdtek az elbocsátásokról, munkaerő-racionalizálásról és projektek átütemezéséről szóló sajtóinformációk. Az Electronic Arts például azon túl, hogy több mint félezer embernek kiadta az útját, még a belső stúdiók struktúráját is megkavarja: a casual játékokkal kapcsolatos sok kis részlegből most egy nagyot alkotnak, hiszen így sokkal egyszerűbb odafigyelni a kiadásokra. Szintén leépítés volt az Avalanche-nál is: a Just Cause második részén dolgozó csapat 77 dolgozótól vált meg a hirtelen megváltozott piaci körülményekre hivatkozva. Ha ennél kicsit nagyobb számokkal szeretnénk dobálózni, érdemes a THQ 115 millió dolláros veszteségét előhozni. A kiadó öt stúdióját zárja be és több játéka – például a Red Faction: Guerilla – megjelenését is későbbre tolta. A nyilatkozat szerint a válság őket is „magasabb kreatív értékkel ellátott" játékok fejlesztésére sarkallja, vagyis kétszer is meggondolják, mit adnak ki mostantól.

A fejlesztők nem fukarkodtak az erőszakkal, a játék minden egyes képkockája arra emlékeztet, hogy a háború bizony nem bazári lövölde.

írta · Chris

Ismét hív a kötelesség!

fejlesztő > Treyarch kiadó > Activision web > www.callofduty.com

CALL OF WORLD

A 2008-as év sem múlhatott el Call of Duty nélkül: jött, mi telepítettük, játszottunk... na de ne rohanjuk ennyire előre. Senkit nem ér meglepetésként, hogyha elmondjuk, nem a tavalyi gárda prezentálja nekünk a legfrissebb epizódot. Miközben az Infinity Ward javában dolgozik következő projektjükön (Modern Combat 2?), a nem túl sikeres Treyarch csapatára hárult az a megpróbáltatás, hogy jóllakassák azt a több millió kiéhezett Call of Duty fanatikust, akik a negyedik rész óta vágynak megérdemelt deszszertjükre. Nem tévedés, arról a Treyarchról beszélünk, akiknek a Call of Duty 2 felejthető kiegészítő lemezét és a rettenetes Call of Duty 3-at köszönhettük (szerencsére ezek csak konzolon okozhattak csalódást...). Nem csoda hát, ha a World at War bejelentése után nem ugrottunk ki a bőrünkből – habár bíztunk benne, hogy a nem túl nagynevű gárda képes lesz felnőni az elődök színvonalához. Imáink meghallgatásra találtak, hiszen mikor idén nyáron lehetőségünk volt testközelből felmérni a veszélyt egy londoni kiruccanás alkalmával, már bizakodóan tértünk haza, hiszen a látottakból nagyon úgy tűnt, hogy ezúttal másképp alakulnak a dolgok. Végül így is lett, lévén a Treyarch által alkotott végeredmény alaposan meglepett minket!

VOLT BENNÜNK FÉLSZ A TREYARCH KÉPESSÉGEIT ILLETŐEN, DE EL KELL ISMERNÜNK, MEGÁLLTÁK A HELYÜKET.

A VOLGÁTÓL PELELIUIG

Mint ahogyan arról már több hónapja mi is beszámoltunk, a World at War egy (újabb) hatalmas lépést tett hátra az időben, s ismét a kis túlzással kimeríthetetlen második világháborúba ültette a cselekményt. Az események ez alkalommal két szálon futnak, az amerikaiak csendes-óceáni ütközeteiben, és a szovjetek európai hadjárataiban vehetünk részt. A sztori két-három küldetésenként vált a két folyamatosan változó hadszíntér között, s nem csupán a töltőképernyőt, de látványos videobetéteket nézegethetünk az egyes felvonások között. Nyugodt szívvel kijelentjük, hogy ezek a videók a játék egyik legjobban sikerült részét képezik, lévén rendkívül hangulatosra sikeredtek, képesek teljes mértékben beszippantani a játékost a háború borzalmaiba. Az átvezető filmekben a készítők archív felvételeket kevertek modern effektekkel, melyek alatt Kiefer „24" Sutherland monológjait hallgathatjuk. Ő adja egyébként az amerikai kampányban szereplő őrmesterünk hangját is, tehát mindvégig ott duruzsol majd a fülünkben: Damn it!

Pályából összesen tizenöt található az egyszemélyes kampányban, ezeket nagyjából tíz-harminc perc alatt lehet végigjátszani – nehézségi szinttől függően –, így hát könnyen kiszámolható, hogy teljes végigjátszáshoz nagyjából négy-öt óra szükségeltetik. Igen, ez roppant kevés. Akár egyetlen délután alatt is végig lehet nyomni a játékot, de valahol érthető a dolog, főleg ha azt vesszük figyelembe, hogy mennyire volt szoros a határidő, amit az Activision a készítőkre erőltetett (alig több,

DUTY AT WAR

AZ IDEI ÉV SLÁGERE A TŰZ ÉS A LÁNGSZÓRÓ.

mint egy év, és ha a minőséget nézzük, akkor azt kell mondanunk, hogy ez igen kemény munka lehetett...).

Öröm az ürömben viszont, hogy a World at War rendhagyó módon rendelkezik kooperatív játékmóddal is, melyben értelemszerűen többedmagunkkal is újrajátszhatjuk az egész (rövidke) kampányt, méghozzá rögtön négyen. Most már elárulhatom, hogy nincs is annál jobb, mint lángszórót cipelő társunkba „véletlenül" beleereszteni párat, majd figyelni, ahogy cafatokban hagyja kézjegyét a történelem ezen pontján.

„MEGTEKINTÉSÉT SEMMILYEN KORosztálynak NEM AJÁNLJUK"

Ha már az olyan rendhagyó elemek szóba kerültek, mint a kooperatív mód, térjünk ki az egyik legfontosabb újdonságra, mely ugyancsak a sorozat egyedi vonásaként emeli az összértéket. Ez pedig nem más, mint a program brutalitása, ami miatt 18-as besorolást kapott – tehát kifejezetten felnőtteknek szóló alkotásról van szó. Vér, erőszak, csúnya beszéd és minden, ami ilyenkor szokás, helyet kapott a játékban. A háborúban pedig – mint tudjuk – mindezekből bőven kijutott, így kendőzetlenül ömlik a monitorunkra az erőszak, amiből már rögtön az első percben kaphatunk egy rövidke ízelítőt: fogságba esett társunk szemét kiégetik egy cigarettával, majd elvágják a torkát.

De ez persze csupán egy rövidke ízelítő, a brutalitás mindvégig elkísér majd minket a történet alatt. A bajonettel felénk rohamozó japán katonák látványától még most is kiráz minket a hideg. A vérszomjas keletieket a gyors reflexszel rendelkezők nem túl barátságos módon küldhetik a másvilágra (a többiek szenvedni fognak) – hasonló módon, mint a negyedik rész híres kutyás epizódjánál. Kicsit talán túlzásba is vitték ezt a készítők, hiszen a lövésektől leszakadó testrészek látványa már az a pont, amikor az élethűséget feláldozzák a látványosság oltárán. Mindez persze megbocsátható, hiszen a cél a szórakoztatás volt, ebből egyáltalán nincs hiány, és természetesen az is szempont, hogy a felnőtt játékosok mindig örömmel veszik, ha nem próbálják meg számukra selyembe csomagolni háború poklát.

LÁNGLOVAGOK

De nem csupán a vér látványa borzaszt majd el minket, ugyanis a játék egyik fegyvere, a lángszóró, a történetben kifejezetten fontos szerepet kapott (észrevettétek, 2008 egyértelműen a tűz éve a játékiparban?). A készítők egy külön pályát is beépítettek a felhozatalba, amelyben lövészárkokban kuporogva kell ropogósra sütnünk pár tucat japán katonát, ami persze hasonlóan rettenetes dolog, mint maga az egész háború: aki lelkiekben nincs felkészülve a lángoló katonák velőtrázó jajveszékeléseire, az jobb, ha bele sem kezd a telepítésbe.

MULTIPLAYER MÓD

Az előző Call of Duty legnagyobb erősségét a többszereplős játékmód jelentette, ami mind a mai napig százezrek szórakozását biztosítja. Nincs is min csodálkozni, ha számba vesszük ezen multiplayer mód sajátosságait, amit egy nagyszerű ranglétra-rendszer, és azok a perkek teszik felejthetetlenné, melyekkel különféle egyedi képességekkel ruházhatjuk fel katonánkat (falon átlövés, last stand mód, stb). Nos, mindezt újra köszönthetjük az új részben is, de természetesen új pályákon, új perkekkel, új fegyverekkel! Nyilvánvaló, hogy mindezt csak az Infinity Ward által fejlesztett motornak köszönhetjük, de tény, hogy a többszereplős játékmód ezúttal is fantasztikusra sikeredett, amit csak a négyfős kooperatív játékmód képes felülmúlni.

Berlin és Sztálingrád ismét megelevenedik a monitorokon, de a korábbi változatok sétagaloppnak tűnnek majd a mostani küldetésekhez képest.

Járműveket ezúttal csak néhányat irányíthatunk, de ez korántsem jelenti azt, hogy nem gyűlik majd meg velük a bajunk.

Mivel az egyik leggyakrabban használt fegyverünk a lángszóró lesz, így a tűz lemodellezésére, grafikai kivitelezésére is sok munkát fordítottak a Treyarchnál. A lángok az éghető felületeken terjeszkednek, felkúsznak a fák lombjaira, felperzselnek minden útjukba kerülő objektumot. Persze komoly szimulációra ne számítsunk, hiszen a szélirány változását nem veszi figyelembe a program, de még így is hatékony társunk lesz a lángtenger. Mivel a lőszerkészlete végtelen (csupán a túlmelegedésre kell odafigyelni), a lángszóró kivételesen értékes darabot képez majd arzenálunkban. Segítségével könnyedén megállíthatjuk a magas fűből rohamozó japánokat, és kellemetlen perceket okozhatunk a fákon lesben álló orvlövészeknek is, amire gyakorta lesz szükségünk a csendes-óceáni hadjárat alatt. Az első, fűből felpattanva rohamozó ellenfél után elszenvedett heveny szívroham után már mindent felégetünk majd magunk körül, biztos ami biztos alapon.

Roham, roham, roham! Pedig a háború nem csak arról szól, hogy lövünk és rohanunk előre...

HÁBORÚBAN A VILÁG

Mint ahogyan azt fentebb említettük, a játék tizenöt pályát tartalmaz, melyek végigjátszása során a szokásos FPS feladatok hárulnak ránk: lőjünk szét mindent és mindenkit, tegyünk robbanótöltetet ide és

KEGYETLEN PILLANATOK

A KEZDET

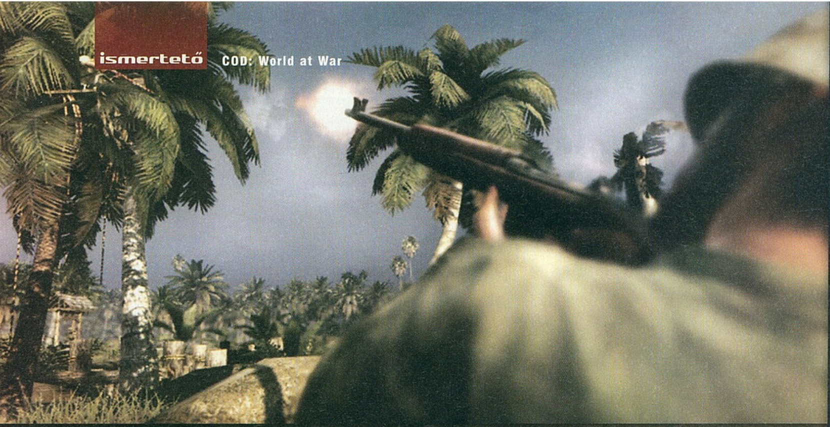
„Alig térek magamhoz, alig fogom fel, hogy megkötözve heverek a Csendes-óceán egy eldugott szigetének összetákolt viskójában, alig villan át az agyamon, hogy az a japán tiszt az egyik bajtársamat vallatja... A kezében az ott egy parázsló cigaretta? Ez szegény srácon fogja eloltani! NE! A szeme! Rohadt állatok! A másik meg a torkát vágja el... Mi lesz itt velem...?" Még el sem kezdődött a játék, a történet máris durva alaphangot kap – itt bizony vér lesz és szenvedés, testközelben érezhetjük majd a halál jelenlétének jeges szorítását. Mondanám, hogy túlságosan durva, de igazság szerint az erőszak illik a játékba.

MAKIN-ATOLL

Eleinte az okoz sokkot, ahogy a semmiből előtűnő japán katonák harsány üvöltözéssel a torkodnak ugranak, és markolatig mártják a testedbe a tőrt. Aztán azt kell feldolgoznod, hogy az egyetlen kiút a szorult helyzetből, ha a megfelelő pillanatot kivárva torkon szúrod a meglepett szerencsétlent. Már épp megszoknád, hogy itt így mennek a dolgok, mikor megkapod a lángszórót meg a parancsot: égesd fel a bunkerekben megbújó ellenséget. Éppen hozzászoknál, hogy embereket perzselsz meg, mikor egy éles váltást követően tömegével lobbantod lángra a tömött sorokban érkező ellenséget.

BERLIN

Míg idáig eljutsz, számtalan alkalommal dönthetsz a sebesült vagy csapdába esett ellenség sorsáról, azonban itt csak a borzalmas és a kegyetlen között választhatsz. A szűk lépcsőházba szorított német katonáknak nincs esélye, szűkölve néznek farkasszemet a szakaszoddal. A bajtársaid gyűlölete nem ismer határt: már gyújtják is be a Molotov-koktél palackjából lógó gézdarabot, és ha nem teszel valamit, élve megsütik szerencsétlen németeket. Két lehetőséged van: elsétálsz és hagyod, hogy megtörténjen, amit nem tudsz megakadályozni, vagy túlteszed magad mindenen, és még azelőtt halomra lövöd az előtted kuporgókat, hogy az igazi borzalmat átélnék. Ez a háború...



Érdemes figyelni, mert ebben a játékban nem csak kókuszdiók tanyáznak a fákon...

oda, stb. A pályák viszonylag lineárisak, tehát nem igazán térhetünk le semerre, viszont rengeteg lehetőségünk adódik, hogy oldalba kapjuk ellenfeleinket, amit a hatékonyság érdekében érdemes is kihasználni. A pályatervezők munkásságát majdhogynem mindvégig dicséret illeti (a Reichstag például kivételesen jó lett), leszámítva a szovjet kampány elejét, amikor újabb híres filmjelenet koppintását vagyunk kénytelenek végigszemlélni (illetve végigjátszani). Ezért hatalmas fekete pont jár, ugyanis ennyi idő és játék után már illdomos lenne valami újszerűvel előrukkolni, nem pedig az Ellenség a kapuknál és a Ryan közlegény megmentése jeleneteit majmolni újra, lassan tíz évvel a mozibemutató után.

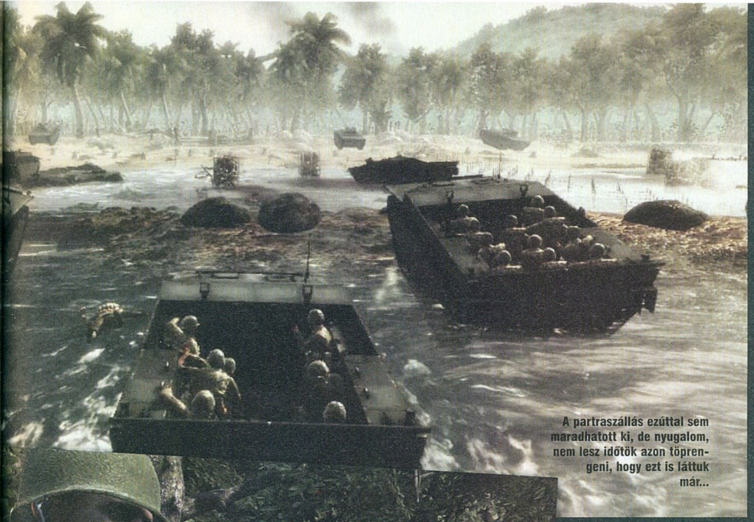
KÉSZÜLJ FEL LÉLEKBEN, A WORLD AT WAR SORÁN A HÁBORÚ ÖSSZES MOCSKA KEGYETLENÜL RÁD RAGAD MAJD.

A pályák egyhangúságát ezúttal is igyekeztek izgalmas betétekkel megtörni (ugye emlékeztek még a CoD 4 fekete-fehér hőképes misszióját?). Ezekből persze nincs túl sok, de azok közül a legemlékezetesebbek a Csendes-óceán felett portyázó PBY Catalina repülőgép lövészeként eltöltött percek voltak. Ezen a pályán egy minden részletre kiterjedően lemodellezett repülőgépből kell egy japán hajókonvojt megsemmisítenünk 50 mm-es gépágyúink segítségével, majd vízreszállás után egy japán vadászgépek által megtizedelt amerikai flotta túlélőit kimentenünk a vízből. Igazán emlékezetes pillanatokat élhetünk itt át, habár a negyedik Call of Duty atombombás jelenetét még bizonyosan sokáig senki nem lesz képes überelni.

Bár a negyedik részben vezethető járművekkel nem találkozhattunk, a World at Warban ebből is kijutott. A szovjet kampány alatt ugyanis egy T-34-es harckocsival kell kiirtanunk pár tucat német katonát, és elpusztítani jó néhány tankot, ahol az egész életerő-rendszerhez hasonló mó-

AZ ÉLŐHALOTTAK ÉJSZAKÁJA (Nacht Der Untoten)

Ha legalább egyszer végigjátszottuk a játékot, megismerkedhetünk a World at War legszórakoztatóbb pályájával, mely náci zombik néven is ismert. Ezen a pályán a célunk, hogy minél tovább életben maradjuk egy bedeszkázott ablakú épületben, miközben egyre komolyabb hullámokban törnek ránk a világító szemű zombik. Annak ellenére, hogy mindez milyen komolytalanul hangzik, rettentő élvezetesre sikeredett ez a pálya, ahol nemcsak reflexeinket, de csapatmunkánkat is próbára teszik – hiszen hasonlóképp az egész kampányhoz, kooperatív módban is játszható. A cél természetesen az életben maradás. Két harapás a zombiktól, és már végünk is. Ehhez először csak egy pisztolyt kapunk, de gyorsan felvértezhetjük magunkat, ugyanis minél több zombit sikerül lelőnünk, illetve minél több deszkát sikerül visszapakolni a zombik által lebontott ablakokra, annál több ponthoz jutunk, melyből aztán különféle fegyvereket vásárolhatunk, vagy megnyithatjuk az épület többi szárnyát. Ha ez utóbbit választjuk, komolyabb és hatékonyabb fegyvereket vásárolhatunk, de egyúttal még több zombinak adunk utat a friss agyvelő felé: azaz felénk. Gyors, izgalmas pálya ez, reméljük, hogy későbbiekben (talán patch formájában) még több ilyennel találkozhatunk.



A partraszállás ezúttal sem maradhatott ki, de nyugalom, nem lesz időtök azon töprengeni, hogy ezt is láttuk már...

don folyamatosan javulnak majd sérüléseink. Persze a járművezetés elég primitív módon lett megoldva, és körülbelül kettő másodpercenként tudunk tüzelni ágyúnkkal, de ez is több, mint a semmi. Végezetül pedig itt van nekünk a tökéletes non plusz ultra, a Nacht Der Untoten című pálya, amiről külön dobozban emlékezünk meg.

A COD 4 NYOMDOKAIN

A CoD: World at War grafikus motorját a Modern Combatben már bemutatkozó engine alkotja, tehát nagyjából hasonló minőségű látványra számítottunk, mint a CoD 4 esetében. Bár a motor semmi kirívó dologra nem képes (szóval senki ne számítson Cryengine 2-szintű dolgokra), tisztán látszik, hogy még egy év elteltével is simán megállja a helyét. A pályák kidolgozottsága kifejezetten jó, a növényzet pedig egyszerűen fantasztikusan mutat a képernyőnkön, s meg kell jegyeznünk, hogy a nagynevű elŏd esetében ebből nem sokat láthattunk. Ezúttal viszont a készítők fontosnak érezhették, hogy a lehető legéletszerűbb módon mutassák be számunkra az idilli környezetet, ezért a fű, a fák, s úgy nagyjából az egész vegetáció roppant jól fest.

Hasonló dicsérő jelzőkkel illethetjük a különféle járműveket, épületeket is, melyek közül néhányat látványos robbanások keretében gyalulhatunk földig. Egyedül a karaktermodellek kidolgozottsága az, ami talán nem sikerült 100%-osra, pár közeli felvételen ugyanis igen furcsa az árnyékok hatása az arcokon, de ezzel az apró sággal a szőrszálhasogatást már le is tudhatjuk.

Amit elmondhatunk a grafikáról, azt sajnos már nem mondhatjuk el a hangokról. Egy szimulációnál – legyen az akármilyen élethű – fontos, hogy a hangok által is odaképzelhessük magunkat a játékba, de itt valahogy nem sikerült összehozni a kívánatos minimumot a készítőknek. A fegyverek hangjai nem az igaziak, a szovjet oldalon hallható szinkron pedig egyenesen irritáló. Emellett a zene is elég furcsára sikeredett, amiben keveredik a modern elektronikus hangzás a komolyzenével, s így együtt nem alkotnak túlságosan fogyasztható elegyet.

Egy FPS értékelésénél fontos szempont még a mesterséges intelligencia, amin tisztán látszik, hogy – a motorral együtt – ugyancsak az előző részből lett átemelve. Ilyenformán ezen a téren is kiválóan teljesít a játék, bár gyanítjuk, hogy ehhez már holmi kevés köze volt a Treyarch csapatának. Ettől függetlenül persze az MI kiválóan dolgozik: ellenfeleink kigránátoznak minket rejtekhelyeinkből, közelharc esetén szuronyoznak, és úgy alapvetően megnehezítik az életünket szinte minden egyes szituációban.

RÖVIDEN SZÓLVA...

...döbbenten állunk most a World at War előtt. A játék bőven túlteljesítette (az egyébként észszerűen visszaszorított) elvárásainkat, hiába igyekeztünk mindenhol fogást találni rajta, képtelenek voltunk igazán keményen belekötni a játékba. Egyetlen szépséghibája a túlzottan rövid játékideje, de ezt viszont ellensúlyozzák a kooperatív és többszereplős játékmódok, amelyek jócskán kitolják a program szavatosságát. Így hát kénytelenek vagyunk fejet hajtani az ötödik rész előtt, és egy kövér ötöst adni a Treyarchnak ezért a munkájáért.

PC GURU

GRAFIKA	09
ZENE	08
JÁTÉKÉLMÉNY	06

Úgy látszik, a Treyarch is képes csodákra, ha megfelelő alapot biztosítanak számukra az építkezéshez. Jelen esetben ezt a CoD 4 motorja és jelenetei szolgáltatták, amit lelkiismeret-furdalás nélkül „kölcsönöztek" a legújabb rész elkészítéséhez.

CHRIS

PRO:
- + Kooperatív játékmód
- + Nagyszerű videóbetétek
- + Brutális pillanatok

KONTRA:
- - Néha már túlzás a sok a vér
- - A hangok nem hozzák a várt színvonalat

9.0

GÉPIGÉNY:
Processzor: 3 GHz
Memória: 512 MB RAM
Op.rendszer: 98/ME/2000/XP
Szabad hely: 8 GB
Video: 256 MB PS 3.0

www.pcguru.hu/1301

Legendákat újraéleszteni nem hétköznapi feladat, márpedig a Fallout széria bőven kiérdemli a legendás jelzőt és a sorozat feltámasztásával a Bethesda ebbe a hatalmas fába vágta a fejszéjét. Tesztünkből kiderül, hogy sikerült-e helyt állni a grandiózus vállalkozás során.

fejlesztő > Bethesda Softworks
kiadó > Bethesda Softworks
web > fallout.bethsoft.com

írta · Bate

Sugárzó hangulat, fertőző élmény

FALLOUT 3

A Fallout sosem volt bombasiker, hatalmas aranybánya, de a végletekig kidolgozott szerepjáték-rendszerével, körökre osztott, taktikus harcával, a 2D izometrikus, hihetetlen hangulatot sugárzó grafikájával és dermesztő taktusaival örökre beírta magát a videojátékok nagykönyvébe. Az első rész hamar az egykori Interplay egyik legpatinásabb címe lett, a folytatás pedig az egyik lehető legbugosabb játékként, de egyben az egyik legjobb folytatásként vonult be a köztudatba. A lehengerlő szerepjátékos duót egy közepes akcióprogram (Fallout Tactics) követte, majd az Interplay csődjével beállt a csend, csak a masszív rajongótábor harmadik részért áhítozók fohászai zúgtak halkan a háttérben...

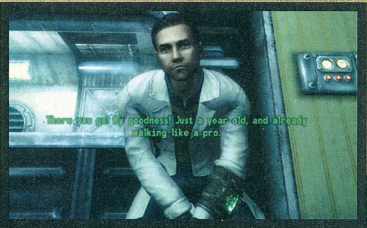
Pletykák évekig keringtek az internet bugyraiban, aztán 2007 áprilisában robbant a bomba: a Bethesda öt és fél millió dollár ellenében megszerezte a franchise jogait és azonnal nekiállt a folytatás készítésének. Radioaktív skorpiókon edződött vérpistikék ezrei ragadtak rögvest billentyűzetet, hogy tiltakozzanak a Morrowind mutánsokkal bővített változata ellen, de ez nem hatotta meg a fejlesztőket, nyáron már az első teaser csalt libabőrt karjainkra és először mertük hangosan megkockáztatni: itt valami rendkívüli készül.

WELCOME BACK

Másfél évvel a bejelentés után a Fallout 3 már a processzoraink energiáját szívja, és magabiztosan állíthatjuk: a legenda ereje teljében tért vissza, minden elemében a kor követelményeihez igazítva. A Bethesda kockáztatott és végül vitte a bankot, hiszen a nukleáris disztópia harmadik része egyszerre győzte meg a fanatikus rajongókat és szippantott be új játékosokat a radioaktivitástól terhes világba. A hangulat a régi, a belső rendszer módosítva ugyan, de az alapok erényeit megtartva dolgozik tovább, a látvány pedig káprázatos – atombombák által lecsupaszított világ sosem volt még ilyen lenyűgöző.

A Fallout egyik legnagyobb ütőkártyája mindig is a részletes világ és a mellé írt történet volt. Szerencsénkre az új fejlesztők is tisztában voltak ezzel, így olyan belső tartalmat kapunk, amely után elégedetten nyaljuk meg mind a tíz ujjunkat. Az atmoszférateremtés Bethesda által alkalma-

Az apáknak mindig komoly szerep jut az ember életében. Hatványozottan igaz ez atomsújtotta övezetekre.



Nem-nem. Ezt a képet nem az őszi zavargások során készítettük, ez is csak egy szimpla Fallout screenshot.

TÚLÉLŐTIPPEK
from Vault Boy!

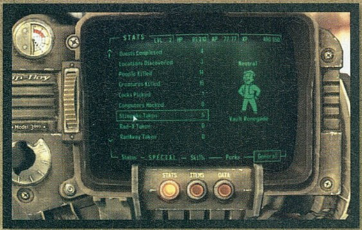
GYORSBILLENTYŰK
A harc szinte elképzelhetetlen hatalmas fegyvertár nélkül, és nem kell mindig az inventoryban kotorásznod, hogy előkaparj egy olyan mordályt, amihez még muníciód is van. A menüben lehetőséged van gyorsgombokhoz csatolni a fegyvereket, így villámgyorsan előkaphatsz egy újat. Sőt, ha zavar, hogy mindig a kezedben van az aktuális puska, akkor nyomd folyamatosan a tárazás gombot és már meg is oldottad a helyzetet.

LÉGY EZERMESTER...
A repair képesség nagyon fontos, hiszen rengeteg ugyanolyan fegyvert találhatsz a harcok során, ám ezek a fegyverek el is használódnak. Ám ha rendesen fejleszted a javítás képességedet, akkor a sok rossz fegyverből összehozhatsz egy jót, ami remélhetőleg sokáig a hasznodra lesz.

...VAGY BARKÁCSBAJNOK
Érdemes nyitott szemmel járni mindenfelé és jó viszonyt ápolni az emberekkel, hiszen sosem tudhatod, hogy ki fog neked egyedi terveket adni, ami alapján aztán egyedi fegyvereket rakhatsz össze. Mert mennyire jó egy plüssmedvét lövő ágyú vagy egy lángoló pallos, te lehetsz a legnagyobb király a Falloutban.

NE LÉGY TORKOS
Óvatosan bánjatok a világszerte található ételekkel, hiszen szinte mindegyik radioaktív, ha túl sok ilyennel túrbózzátok a HP-tokat, előbb-utóbb betegek lesztek és nem biztos, hogy éppen lesz a kéznél Rad-Away, ami orvosolhatja a folyamatos hányhatnékot.

SPÓROLJ!
Ne csak pénzt, de lőszert is. Ésszel tüzelj, mert municióból kevés van, és egy szupermutáns ellen nem sokra mész egy szögekkel kivert husánggal.

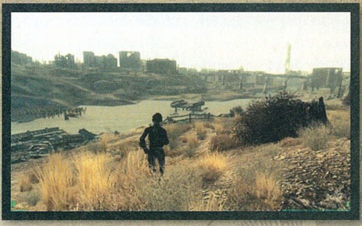


.zott módját tanítani kellene, hiszen zseniálisan rántják bele a játékost a jövőe torz világába. A program a születésünkkel indul és szépen tanúi lehetünk a felcseperedésünknek, megmegállva a fontosabb momentumoknál. Tökéletes biztonságban és nyugalomban sajátítjuk el az alapokat, hogy aztán egy reggelen a mélyvízben ébredjünk: menekülni kell, különben az eddigi biztos menedékünk azonnal a koporsónkká válik. A felszínre érkezve a semmi közepén találjuk magunkat, és még a legtalpraesettebb játékos is megszeppen, hiszen a 101-es menedékből eltűnő apánk felkutatása az első pillanatban túlontúl nagy falatnak tűnik. A hatalmas világ és a kilátástalanság nehéz teherként nehezedik ránk, és el kell telnie pár órának, mire magabiztosan

Mutáns teremtményekben nem lesz hiány. A képen egy rák és egy orrszarvú kereszteződését figyelhetitek meg, teljes valójában.

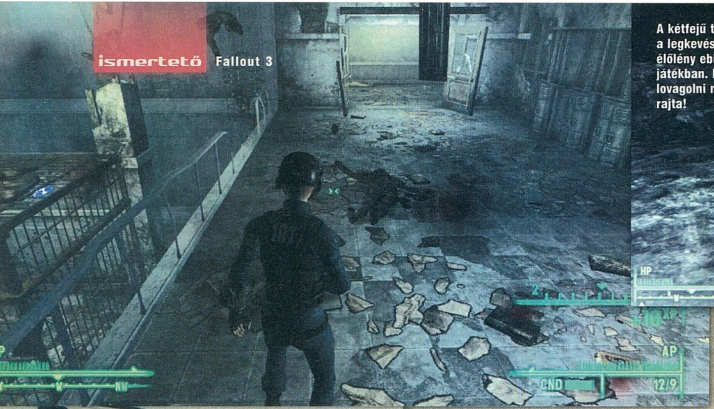
KICSIT FÉLVE TEKINTETTÜNK A FALLOUT 3 FEJLESZTÉSÉRE, DE A VÉGEREDMÉNY 97%-BAN MEGGYŐZÖTT MINKET...

vágunk neki egy-egy feladatnak. Márpedig dolog lesz elég, hiszen a fő szál (apánk és az ő meglepő titkai) felgöngyölítése mellett ezúttal is rengeteg mellékküldetés biztosítja, hogy gond nélkül érjük el a maximális huszadik szintet. A játék fősodra több mint egy tucat órát hasíthat ki az életünkből, ám ha valóban elmerülünk a programban, akkor könnyedén elérhetjük az ötven-hatvan órányi tiszta játékidőt, anélkül, hogy valóban mindent felfedeztünk volna. Ami fantasztikus, hogy mindeközben unatkozni nem fogunk, hiszen a ránk váró küldetések változatosak és akkor még nem is beszéltünk a többszöri végigjátszás lehetőségéről.


Washington csak messziről ilyen békés. A lerombolt falak közé lépve szinte azonnal beindul a "véres lézeres mutáns móka"...

YOU ARE S.P.E.C.I.A.L.
Annak idején sokunkat lenyűgözött a Fallout rendszere, amely valódi szerepjátékot biztosított a számunkra. Bárki is mondja, ne higgyétek el, egy játék nem az állítgatható karakterlaptól válik RPG-vé, hanem a választás szabadságától. Márpedig a Fallout ezt nyújtja számunkra, a választás tökéletes szabadságát. Habár a Strenght – Perception – Endurance – Charisma – Intelligence – Agility – Luck összetevők elsőre olyannak tűnnek, mint bármely más programban, érdemes hosszan elidőzni a pontok kiosztásánál, hiszen ezek az elemek innentől befolyásolják a teljes játékmenetet, legyen szó a harcról, a párbeszédekről, az egyéb képességeinkről (lopás, zárak, fegyverek, stb.), a szintlépésenként felvehető perkekről vagy éppen a világ kellemetlen hatásaival szembeni ellenállásunkról. Kialakíthatunk egy teljesen agresszív, buta, de brutális vadbarmot, lehetünk profeszszionális, de gyenge geekek vagy választhatjuk az arany középutat.

Az első döntéseink nem csak arra lesznek hatással a későbbiekben, hogy milyen eredménnyel veszünk részt a harcokban, hanem befolyásolják a történetet is, hiszen a karakterünk beállításai hatással vannak a párbeszédekre, ezáltal a felvehető küldetésekre és a megoldásokra. A játékban szerezhetünk társakat, de ők sem csatlakoznak akárkihez és természetesen a személyes döntéseink is hatalmas szerepet játszanak abban, hogy miképp viszonyul hozzánk a világ és milyen feladatokat kapunk alkalmanként. Egy karakterrel tehát nem lehet felfedezni az egész játékot, minden apró szelet csak akkor jön elő, ha különböző megközelítésekből igyekszünk végigmenni a programon. A hosszanti élvezet tehát garantált, ha elkap a fogaskerék, akkor bizony könnyen lehet, hogy akár hetekig sem szabadulsz a Fallout radioaktív szorításából – akárcsak a korábbi részek esetében.



A kétfejű tehén lesz a legkevésbé furcsa élőlény ebben a játékban. És nem, lovagolni nem lehet rajta!

A szemetelés a XXII. században sem megoldott probléma. Habár tény, vannak nagyobb gondjaik is...

HA HARC, LEGYEN HARC

Az eredetihez képest a legnagyobb változás a harcrendszer kapcsán következett be, és ez is keltette a legnagyobb ellenállást a korai időszakban. A körökre osztott harc ugyanis eltűnt, realtime küzdelem vette át a helyét, ám helyet kapott egy, a korábbi szériából átvett megoldás: a V.A.T.S., azaz a Vault-Tec Assisted Targeting System segítségével a valós idejű harc egy gombnyomással megállítható és egy, a Fallout első és második részét idéző, testrészekre bontott célzási ábrát kapunk, ahol láthatjuk hova adjuk le a lövést (fej, kar, láb...), hány százalékos a találati esély és hogy mennyi akciópontot emészt fel egyetlen lövésünk. A százalék és az AP értelemszerűen a S.P.E.C.I.A.L.-os és a fegyverképességeinkből áll össze, és természetesen minden fegyvernek megvan a maga AP költsége, a HUD pedig jelzi, hogy nekünk hány és milyen lövés leadására van lehetőségünk. Ami új, hogy ezúttal már nem csak egy emberre célozhatunk, hanem az akciópontjaink függvényében akár egyszerre több ellenfélre is koncentrálhatunk – és erre szükségünk is lesz, a játék előrehaladtával egyre sűrűbben. Fontos, hogy nincsenek harci körök, az akciópontjaink egy adott idő alatt töltődnek vissza, s ezt az időt tölthetjük valós idejű harccal vagy meneküléssel, vérmérséklettől függően. Bár a küzdelem nem erre van kihegyezve, remekül működik a fedezékharc, sőt, nem csak mi, de az ellenfeleink is alkalmazzák, az MI-t ebből a szempontból sem érheti panasz. Mindezt csak tetézi, hogy a hatalmas fegyverarzenálnak (közelharc, kis- és nagyágyúk, lézerek, gránátok) köszönhetően a küzdelem változatos és rengeteg megoldás létezik a ránk törő ellenfelek leküzdésére. Őskövület Falloutosoknak ugyan szokni kell az új rendszert, de fél óra játékot követően kézre kell álljon mindenkinek.

A FALLOUT 3 MÉLTÓ A LEGENDÁS ELŐDÖKHÖZ, SŐT, A BETHESDA TÚLSZÁRNYALTA A KORÁBBI SZÍNVONALAT.

VOLT EGYSZER EGY AMERIKA

Játékunk ugyebár az utolsó kőig lebombázott Amerikában játszódik, s amíg az első részekben a nyugati parton kalandozhattunk, most a keleti part, konkrétan az egykori főváros (Washington D. C.) és vonzáskörzete lesz bejárható. Ez kevéskének tűnhet a második rész fél kontinensnyi területéhez képest, de a dolog csalóka, hiszen itt minden centiméter bejárható gyalog (muszáj is, nem lehet vaktában utazni a térképen, csak oda juthatunk el valós idejű lábmunka nélkül, ahol egyszer már jártunk), és a terület behatároltsága ellenére több helyszín vár ránk, mint a második epizódban, így itt is beletelik jó pár órába, mire minden egyes lehetséges állomást felkutatunk.

Az összkép rendkívül változatos: a bozótos, szétrombolt autópályákkal tűzdelt préri mellett bejárhatjuk a külvárost, folyóparton mászkálhatunk, teljes metróhálózat vár felfedezésre és Washington szíve is elérhető, természetesen magával a Fehér Házzal együtt. Minden körzetben találhatunk kisebb kolóniákat vagy akár nagyobb, jobban felszerelt „településeket" is. Az utazásaink során folyamatos a konfrontáció, hol eltorzult vadállatok, hol banditák, hol mutánsok és ghoulok igyekeznek majd minket a földbe taposni. A Morrowind rendszere a múlté, nincs szintezés, könnyen akadhatnak nálunk jóval erősebb melákok, így Washington belvárosát nem igen érdemes felfedezni a nyolcadik szint alatt – hacsak nem akarjuk hamar egy szupermutáns talpa alatt végezni.

A képekről látszik, a látvány magáért beszél, a területek kidolgozása egyszerre kegyetlen, monumentális és lenyűgöző, csak ámulunk és bámulunk, az első betöltést követően a 2D izometrikus nézet utáni vágyunk pillanatok alatt elpárolog.

PREPARE FOR THE FUTURE - AVAGY MIT HOZ A JÖVŐ?

Ahogy a szlogen is mondja, érdemes készülni a jövőre, ugyanis a Bethesda lelkes csapatát ismerve a Fallout 3 története még korántsem ért véget. Persze korai lenne folytatásról beszélni, de arra már most mernénk fogadni, hogy néhány hónapon belül – a fejlesztőket ismerve – bejelentenek egy kiegészítőt a hatalmas kritikai és rajongói sikert elért játék mellé. Egy ilyen letölthető vagy megvásárolható plusz természetesen a világ bővítését és újabb helyszíneket, küldetéseket jelenthet, de abszolút nincs kizárva, hogy néhány újabb perk, fegyver is helyet kap majd a folytatásban. Persze mindez még csupán spekuláció, de gondolom mindannyian egyetértünk abban, hogy egy ilyen kailberű játék ordít a folytatásért, és ha nagyon-nagyon előre szeretnénk tekinteni, akkor egy multiplayer opció is nagyban növelné a program egyébként sem alacsony ázsióját. És ha már úgyis jövő: a Fallout 3 decemberben **MAGYAR FELIRATTAL** lesz kapható!

VAULT BOY AZ ÉLETBEN ÉS A JÁTÉKBAN

Talán nem kerülte el a figyelmeteket, hogy a Fallout 3 megvásárolható gyűjtői csomagolásban, méghozzá olyan mókás kiegészítőkkel, mint a Vault-Tech-es uzsonnásdoboz és egy jópofa Vault Boy figura (sőt, van karra csatolható Pip-Boy 3000 óra is). Az alkotók ezt a marketingfogást nagyszerűen kötötték össze a játékkal, hiszen mindkét cucc megtalálható a programban. Amíg az uzsidoboz csak olyan móka, amiért a kereskedés során néhány kupakot kapunk, addig a kis bólogató figurák sokkal nagyobb szerephez jutnak. A lakásunkba szerezhetünk nekik egy gyűjtőszekrényt, ám nem csak dísznek jók, ugyanis minden egyes ilyen kis szobor megtalálása javít valamilyen képességünkön. Van belőle jó pár (összesen húsz) a játékban. Annyit segítünk, hogy az elsőt már a Vault 101-ben megszerezhetitek, míg a második Megatonban, a seriff lakásában várja a szerencsés felfedezőket.

Állítólag az ólom nagyon nem tesz jót az emberi szervezetnek, de valljuk be, egy eltorzult ghoulon már sokat nem ronthat egy ilyesfajta arcpakolás.

A TÖKÉLETESSÉG FELÉ

Habár a program jóval akcióorientáltabb, mint az elődei, korántsem mondhatjuk, hogy sima FPS lenne. Lehet persze játszani úgy is, hogy a legnagyobb fegyverekre gyúrva végigszaladunk a fő küldetéseken. Akinek az adrenalinra fáj a foga, megtalálhatja a számításait, de aki a valódi Fallouttal szeretne játszani, az felfedez minden zugot, élvezi a remek párbeszédeket, megismeri a rengeteg réteget tartalmazó világot és a benne játszódó igazi történetet. Megáll mindenkinél, magába szívja a játék csodás sugárzásának minden egyes dózisát.

Az ördög természetesen ezúttal is a részletekben lakozik: lehet saját lakásunk, berendezhetjük, alakíthatjuk. Magunk javíthatjuk a felszerelésünket, sőt, készíthetünk magunknak egyedi mordályokat. A képességeinknek és a hihetetlen változatosságot biztosító perkeknek (szintlépésenként választható extra tulajdonságok) hála többféle módon eshetünk neki egy feladatnak, akár egyetlen lövés nélkül oldhatunk meg problémákat. Tovább színesíti az élményt, ha odafigyelünk a karmánkra, ha felkutatjuk a hozzánk csatlakozni hajlandó embereket és itt a non plusz ultra, az elődökhöz hasonlóan hűséges cimboránkká váló eb, akire vigyázni kell, akinek esetleges elvesztése valódi trauma, azonnali visszatöltést generáló tényező, még akkor is, ha egy egész küldetést kell az alapoktól kezdeni.

A játék persze nem szerves folytatás, nyomát sem találjuk a korábbi fontos szereplőknek (persze ismerős azért lesz megint...), de a világ ugyanaz, a Brotherhood of Steel itt is történetformáló tényező, akárcsak a mindenki előtt célként lebegő Power Armor. Az Enclave és az állítólagos elnök most is kavar, és természetesen a mutánsok sem véletlenül kóborolnak arra, amerre. Mindezen elemek csak növelik a hangulatot és nem túlzás azt állítani, hogy legalább 20%-al nagyobb az élmény, ha már ismerős vagy a Fallout világában. Arról persze szó sincs, hogy az elődök ismerete nélkül kimaradunk valamiből, de akkor is ott a plusz, már az első pillanattól, ha nosztalgiával gondolsz vissza a Vault 13-ra és a víztisztító chip utáni kegyetlen hajszára.

Természetesen tökéletes játék nincs, így a Fallout 3 sem birtokolhatja ezt a címet, hibák itt is előfordulnak, elég, ha csak az idegborzoló, egyelőre ok nélküli fagyásokra gondolunk (remélhetőleg egy patch hamarosan feledteti velünk ezeket a kínos pillanatokat). De nem csak a rendszer vacakol néha, olykor hibás fejlesztői döntésekkel is találkozhatunk, így például a külső 3rd person nézettel, amelyen nyugodtan lehetett volna még dolgozni egy kicsit. Hiába válna meg az ember az FPS megoldástól, a teljes karaktert mutató megoldás olyan sutára sikeredett, hogy még akkor is visszaváltunk az alapbeállításra, ha egyébként nem szeretjük ezt a nézetet. Külső kamerával karakterünk olyan, mintha nem is járna, hanem folyamatosan csúszna, és ez bizony elég illúzióromboló, főleg lépcsőn és hegynek fel vagy éppen le. Szóval a tökéletesség messze van, de mindezek az apró bakik mit sem vonnak le az egész értékéből, hiszen a Fallout 3 komplex felépítése, a jól eltalált harc, a történet, a karakterek kidolgozása és látványa, a küldetések és úgy általában a világ, a hátborzongatóan jó zenével mind-mind segítenek túllépni a bosszantó apróságokon. A cikk végéhez közeledve már nyugodtan mondhatom, a Bethesda munkája az év egyik legjobb, ha nem a legjobb játéka. Sokáig vártunk rá, de megérte minden percért, hiszen egy olyan programot kaparintottunk a kezeink közé, amit sokáig nehéz lesz lerakni.

pc guru

GRAFIKA	09
ZENE	10
JÁTÉKÉLMÉNY	10

A Fallout 3 jött és elsöpört minden korábbi előítéletet. Az imádott világ hangulatosabb, mint valaha, és olyan történettel szórakoztat, amire régen volt példa. A megreformált rendszer tökéletesen működik és hosszú hetekre képes a monitor elé szegezni minden radioaktivitásra éhes játékost.

BATE

PRO:
- + Történet
- + Megreformált Fallout alapok
- + Gyönyörű
- + Hosszú

KONTRA:
- - Fagyogat
- - 3rd person nézet
- - Nincs kooperatív mód és multi

9.7

GÉPIGÉNY:
Processzor: PIV 2,4 GHz
Memória: 1 GB RAM
Op.rendszer: 98/ME/2000/XP
Szabad hely: 8 GB
Video: 256 MB PS 2.0

WWW.PCGURU.HU/367

X3 TERRAN CONFLICT

Az univerzum a tied...

írta · NightBagoly

fejlesztő > EgoSoft kiadó > Deep Silver web > www.egosoft.com/games/x3tc

A nemes egyszerűséggel csupán X-nek keresztelt széria évekig minden egyes rész érkezésekor megdobogtatta a játékosok szívét. Az eltelt idő alatt persze a régi fény sokat kopott és most itt a harmadik rész egy újabb szelete, amiről rögtön kiderült, hogy méltó-e az elődök híréhez.

Nem tudni, hogy a gazdasági válságnak vagy a részről-részre izzadságszagúbbnak tűnő folytatásoknak köszönhető-e, de a fejlesztő EgoSoft szerint a Terran Conflict lesz az X-széria utolsó darabja. Bár a szimulátorba oltott stratégia elsőre igen különös receptnek tűnt, de bevallhatjuk, a végeredmény nagyon ízletes volt, annyira, hogy azóta az EA-t is megszégyenítő módon jöttek hozzá a kiegészítők és folytatások. Az X3 Terran Conflict nem egyenesági folytatása az eddigieknek, mégis, vagy három évig készült. Ennél meglepőbb információ, hogy egy modból indult ki, amelyet tehetséges fiatalok egy csapata készített, hogy – az ő szavukkal élve – befejezzék azt, amire az EgoSoft nem nagyon volt képes. Ahogy az a végeredményből sejthető, nagy összeveszés nem lett a dologból, sőt, egy álom válhatott valóra, hiszen a fejlesztőcég fogta a modderek nagy részét, bevette őket a csapatba, és hát... így lett a Terran Conflict.

ÜDVÖZÖLLEK A VALÓSÁG SIVATAGÁBAN

Technikailag egyből bele is csaphatunk a lecsóba, a Terran Conflict ugyanis bőven ad okot az élcelődésre, és ezt a világ összes kincséért sem hagynám ki. Először is, akármennyire szépítjük a dolgot, a játék lelkében még mindig az a motor dobog, amely 2005-ben még a legtöbb alkatrész túlmelegedéséért felelt. A látvány mindezektől függetlenül a mai napig jó, a legmodernebb leírhatatlan nevű textúraeljárások és képjavítók tucatjainak hála nagyon nehezen lehet ráismerni a "nagy öregre" – bár a gépigény még mindig ismerős lehet. Három esztendeje nem volt olyan géped, amelyen elfutott volna az X3? Nem gond, ma olyan nem lesz, amelyen a Terran Conflict szaladgál higgadtan. Teljesen mindegy, hogy egy régi, egymagos rendszeren, vagy egy vadonatúj csodamasinán kell teljesítenie, a szoftver képes mind a kettőt kiakasztani, ráadásul minél több opciót kapcsolsz be, valamilyen megmagyarázhatatlan oknál fogva annál inkább hajlamos a fagyásra. A hangok mindig is a gerincét képezték az űrszimulátoroknak, ebben pedig a Terran Conflict nem vall kudarcot: a tényleg nagyszerű zenéhez remek effektusok sokasága, és időnként páratlan angol szinkron asszisztál. A muzsika nagyon fontos, a program nagy részében ugyanis különböző menükben fogunk bolyongani.

EZ MÁR NEM AZ AZ X, AMIT ANNAK IDEJÉN RAJONGÓK TÖMEGEI VÁRTAK. CSAK ERŐS IDEGZETŰEKNEK...

Ha túltesszük magunkat a külsőségeken, bele lehet mélyedni egy kicsit a beltartalomba is: a Terran Conflict mondjuk itt sem domborít túlságosan nagyot. Nem az a probléma az irányítással, hogy egérrel nehézkes (elvégre erre minden valamirevaló szimulátorrajongó rávágná, hogy miért nem botkormánnyal próbálkozom), hanem az, hogy a madzagos rágcsáló nélkül az egész teljesen kezelhetetlen. Már említettem, hogy a játékmenet nagy részét a menükben való bolyongás teszi ki – még a jó öreg sajtzabálóval is marhára körülményes az egész, ha mindezt

VESZÉLYBEN A DUKE NUKEM TRÓNJA, AVAGY AZ X ONLINERÓL...

Elképesztő, de lassan nyolc esztendeje annak, hogy az EgoSoft bejelentett egy Online Universe névre keresztelt MMORPG-t – amelyre később több helyen is X Online-ként hivatkoztak. Azóta sok víz lefolyt már a cián, a csapat azonban egy 2003-as fórumposztot leszámítva mélyen hallgat a dologról. Az egyetlen apróság, amit sejteni lehet, az az, hogy a szoftver majd valahogy kapcsolódik a második és a harmadik részhez, és hogy, idézem „ez az ő hosszútávú céljuk". Az biztos, hogy jó hosszútávú, elvégre még mindig nem láttunk belőle semmit, mégis nyolc éve, hogy megtörtént a bejelentés...

A szép piros űrköd ugyan csábító, de gondolkodjunk el, hogy szükségünk van-e a meghódításához szükséges szenvedésre.

Űrbázis jelenti a fedélzetnek: egzelőre nem tudjuk biztosítani a leszállást, mert még csak a kézikönyv negyvenötödik oldalánál tartunk...

AZ X LEGENDA

Lassan tíz esztendeje már annak, hogy egy névtelen fejlesztőbrigád hatalmas munkával megalkotta az első „X"-et, amelyhez csak az érthetőség kedvéért ragasztották végül oda a Beyond the Frontier alcímet. Bár hihetetlennek tűnik, de igaz: ez az apró, és korához képest bizony szintén hatalmas gépigénnyel megáldott kereskedős-harcolós szimulátor volt az első – és eddig az egyetlen – program, amely összetettségében, és főképp hangulatában sikeresen hozta a C64-en elhíresült Elite szintjét. A siker nem is váratott magára – a „küldetéslemez" után majd' négy esztendővel az elődnél minden szempontból több és jobb X2: The Threat, és a legendás gépigénnyel rendelkező gépizzasztó X3...

egy kontrollerrel próbáljuk meg, valószínűleg előbb verjük szét az egész számítógépet, mintsem hogy eredményt érjünk el. Van átmenet is: ha éppen repülünk, elővehetjük az évek óta – műfaji próbálkozók hiányában – porosodó, az új gépünkkel már valószínűleg nem is kompatibilis joystickot, ha pedig éppen finomhangoljuk a birodalmunkat, irány a billentyűzet, és természetesen az egér. Extrémebbek (akik jól bánnak a lábukkal) tehetik mindezt egyszerre is, egyrészt mókás látvány lehet (az első három képet beküldők között Darths által szignált Mount & Blade-es alsónadrágokat sorsolunk ki), másrészt így igazán hatékonyak lehetünk.

FELKÉSZÜLNI, FELKÉSZÜLNI, FELKÉSZÜLNI...

Nem irigylem azokat a vásárlókat, akik nem digitális úton rendelik meg a programot, hanem boltban próbálnak hozzájutni – a komplexitásáról (és így a csomag súlyáról) mindent elárul, hogy egy több mint száz oldalas kézikönyv jár hozzá, amelyben ráadásul tényleg csak summázva foglalják össze a tudnivalókat. Leülni a Terran Conflict elé nem úgy működik, ahogy a mai videójátékok legtöbbjénél, hanem úgy, mint tíz-tizenöt évvel ezelőtt, amikor még az első lépések megtétele előtt egy nyolcadikos átlagos tankönyvének megfelelő tudást kellett a fejünkbe tömni. Ezt lehet pozitívan is értékelni – elvégre pont a szaksajtó szokott arról hőbörögni, hogy ma már nem gyártanak komplex programokat –, azonban valószínűleg velem van a gond, de a dögunalmas, a programot tényleg csak érintő, de a kezdéshez elengedhetetlen információk tanulmányozását már az előtt elkezdtem unni, hogy túljutottam volna az epilepsziára való figyelmeztetésen. A játékba való belépés után ráadásul konstatáltam, hogy a leírtak zöme tényleg benne van a szoftverben – okos kérdés persze, hogy a végtelen űrben lebegve izgalmasabb-e olvasni, vagy mondjuk a klotyón. Ez utóbbiról nekem vannak kétségeim.

Ha átrágtuk magunkat a kézikönyvön, észrevehetjük, hogy az esetleges új kampány során több „pilótát" is választhatunk, ezek pedig cselesen nem csak egy arcot rejtenek, hanem meghatározzák majd a nehézséget, jó pár küldetést, sőt, magát a végcélt is. A Terran Defender például okáért egy könnyű kis sétagaloppnak tűnik, főképp lövöldözve, míg a Bankrupt Assassin keveset harcol, viszont jó sok pénze van. Igen, pénz, ugyanis a Terran Conflict, akár csak az elődei, egy igazi genetikai torzszülött játék, a szó legpozitívabb értelmében: leginkább úgy foglalhatnánk össze, hogy egy RTS-RPG űrszimulátorral van dolgunk, ahol feladatunk nem csak fenékbe lőni a ránk törő agresszorokat, de közben menedzselnünk kell a birodalmunkat, fejlesztenünk a hajóinkat, valamint fel kell fedeznünk egy gigantikus galaxist. Bár elsőre leírva jó bonyolultnak tűnik a feladat, ha szeretitek az olyan programokat, amelyeket milliószor újra lehet játszani, mert mindig egy kicsit másképpen történnek a dolgok, akkor azt hiszem, egyszerűen imádni fogjátok a Terran Conflictot. Ugyanis, ha átrágtuk magunkat az összes apró részleten, és beleöltünk úgy egy átlagos akciójáték végigjátszási idejét a kontroll megtanulásába, a szoftver remek szórakozást tud nyújtani, mármint, ha nem éppen akkor fagy meg és dob ki, amikor a leginkább belemerülnél.

És akkor jöjjön a kedvenc záróakkordom: mindent egybevetve az X3 Terran Conflict egyelőre egy marha nagy bughalmaz, remek hangulatával is csak akkor tud bárkit elvarázsolni, ha ay a valaki nagyon makacs, és kitart mellette – ekkor viszont már működik, és előjön a tipikus X-es „na csak még egy kicsit", úgy egészen hajnalig. Ez azonban nem mentség: elkövetni ugyanazokat a hibákat, mint a harmadik rész esetében, nem hogy pofátlanság, de egyszerűen megmagyarázhatatlan szentségtörés. Jelenleg megvásárlásra csak fanatikusoknak ajánlott, a stílussal ismerkedőknek javaslunk pár áresés meg javítás kivárását.

pc guru

GRAFIKA	06
ZENE	06
JÁTÉKÉLMÉNY	07

Hiába a tipikus X-es hangulat és az elképesztően hosszú idő, amelyre a program le tud kötni, a botrányosan komplex irányítás és az egyelőre tonnaszámra hemzsegő bugok még a legbátrabbak kedvét is elvehetik. Pár folt múlva a stílus kedvelőinek kötelező, receptre, de addig sajnos kerülendő alkotás.

NIGHTBAGOLY

PRO:
+ Helyenként szép
+ Hosszú
+ Tipikus X-hangulat

KONTRA:
- Tömve van hibákkal
- Nehezen irányítható

6.5

GÉPIGÉNY:
Processzor: 2.0 GHz CPU
Memória: 1 GB RAM
Op.rendszer: 98/ME/2000/XP
Szabad hely: 10 GB HDD
Video: 256 MB VGA, PS 3.0

WWW.PCGURU.HU/II63

Waaaagh! írta · Décé

WARHAMMER: AGE OF RECKONING

fejlesztő > Mythic kiadó > Electronic Arts web > warhammeronline.com

Nomen est omen, azaz a név kötelez. A Mythic által életre keltett világ, a Warhammer Online: Age of Reckoning egész reklámhadjáratát egyetlen frappáns mondatra építették: WAR is coming!

Három és fél éve játszom a World of Warcrafttel és eddig egyik új MMORPG se tudott annyira lekötni, hogy elcsábítson Azeroth világától. A Lineage 2-ben grandiózusak voltak az ostromok, de az egész játék rém unalmas hentelés, a Guild Wars harcrendszere egész jó volt, de az ugrálás hiánya miatt napok alatt kiábrándultam belőle, és persze nem volt igazi „MMO", az Age of Conan világa gyönyörű, azonban maga az egész játék annyira irtózatosan bugos volt és monoton a szintezés második felében, hogy annak se fizettem be a második hónapját. Ez persze nem vette el a kedvemet a Warhammertől, kíváncsian tekintettem elébe és amíg vártam a játékra, több fantasy könyvet is olvastam a világról. A WAR nem kalandot, csodákat és rózsaszín gnómokat hirdetett, hanem egy világot a háború viharában. A WAR nem áltat illúziókkal: Az Óvilág véres csataterein találod magad, s nincs menekvés: minden szegletében zajlik a totális háború.

KIS ÉTVÁGYGERJESZTŐ

Egy ismeretlen járvánnyal kezdődött, amely az emberek birodalmának északi területein jelent meg először. Karl Franz, a Birodalom császára statáriumot hirdetett, mert a kór elszigetelésére tett minden biztonsági intézkedés ellenére a fővárosban, Altdorfban is felütötte fejét a Káosz romlottsága. Malekith, a sötételfek Boszorkánykirálya elérkezettnek látta az időt, hogy beteljesítse bosszúját világos bőrű rokonain, a Főnixkirály által vezetett elfeken. Tervéhez egy hadvezér kellett, aki egy hatalmas Waaagh! alatt egyesíti az ork és goblin törzseket a törpök ellen. Kiküldte legjobb felderítőit, hogy hozzák el a Vadvidék legerősebb ork törzsfőnökét. Nemsokára visszatértek a Bloody Sun Boyz (Vérző Nap Legényei) féktelen vezetőjével, Grumlokkal, és hozták vele pöttöm társát, a goblin-sámán Gazbagot is. Varázstárgyakkal megtízszerezték a páros erejét, s visszaküldték őket egy rejtett varázslattal, amely mágikusan hajtotta őket, hogy egyesítsék az ork és goblin törzseket egy Waaagh! alatt és azonnal induljanak gyűlölt ellenségük, a törpök ellen.

Ez a leány most épp egy buta, de hatalmas ork képébe bámul, azért vág ilyen kétségbeesett arcot

Hamarosan a Vérző Nap Legényeinek serege elérte a törpök földjét, útközben több törzset is beolvasztva a nagy Waaagh!-ba és azonnal megostromolták a satnyanép – így nevezik maguk között a törpöket – legerősebb erődjét, Nyolccsúcsú Karak Citadelláját. Grumlok Waaagh! varázslata óriási rést nyitott az erőd védelmén, megpecsételve annak sorsát. A törpök felszólították az embereket, hogy csatlakozzanak bosszúhadjáratukban az orkok ellen, amazok meg követet küldtek az elfekhez. Ulthuan Főnixkirálya átlátta a helyzet súlyosságát, s harcba szólította országát. Tudta, hogy az elf sereg nem maradhat tétlen: ha két szövetségesükből bármelyik elbukik, a másik is hamarosan követi, ez pedig megpecsételné az elfek sorsát is.

Miután a tünde flotta elhajózott az emberek birodalma felé, a sötételfek Fekete Hada áttört Ulthuan meggyengült védelmén. A végső pusztulás fenyegeti az Óvilág jóindulatú lényeit, akiknek össze kell fogniuk az orkok, sötételfek és a káosz pusztító hadai ellen. Az elfek, emberek és törpök Altdorfban véreskü alatt megalapították a Rend Szövetségét, amely eséllyel veheti fel a

A sisakmeseter mókás kedvében volt, mikor összehozta ezt a fejfedőt: hat helyes kis szarv egyetlen süvegen...

harcot a sötétség ellen, elhozva egy új hajnalt.

LESZÁMOLÁS KORA

A pátoszos bevezető után itt az idő, hogy elindítsuk magát a játékot, elmerülve ezáltal a Warhammer világában. A szokásosnak mondható egy-két órás peccselgetés után a kezünkbe is vehetjük az irányítást. Három év a WoW-ban a Horda oldalán egész sikeresen előítéletessé tett a Warhammer fajaival szemben, és így csuklóból lenéztem az összes nyápic elfet. Phööjjj! Azonban az elmúlt egy hónap alatt, ahogy játszottam, próbálgattam a kasztokat és olvasgattam a világhoz kötődő könyveket, úgy változott a kép. Az elfek ebben a játékban tényleg nemesek, szigetüket elözönlötte sötét bőrű rokonaik serege, s most minden erővel azon vannak, hogy szeretett hazájukat megvédjék. Az emberek birodalmát északról fenyegetik a káosz hadai, és ha ez sem elég, itt van a titokzatos járvány is, amely könyörtelenül szedi áldozatait. A makacs, büszke törpök ezernyi gond mellett se hátrálnak meg. Végül azonban nem engedtem a jó oldal (Order) csábításának, természetesen a Pusztítás Seregébe (Destruction) álltam, felvállalva ezzel a gonosz utat. Minden fajnál három-négy különböző kaszt van, amelyek itt hivatás (career) néven futnak – s bár ez nem tűnik nagy etwasznak, teljesen egyedi dologgal állunk szemben. Hogy miért? Mert ebben a játékban goblin squigpásztornak lenni jó, mert hogy se ember, se elf, de még ork sem választhatja ezt a hivatást. A vad squigekkel csak a goblin tud bánni, punktum.

"HA HÁBORÚRA, CSATÁKRA VÁGYSZ, AZT MOST MEGKAPOD. A WARHAMMER VÉGET NEM ÉRŐ KÜZDELEM..."

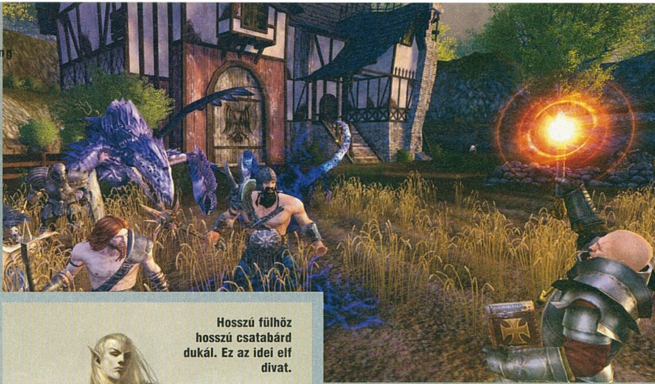
ABLAK A WARHAMMER VILÁGÁBA

Belépve a WAR-ba egy egészen jól használható alap kezelőfelület fogad minket, amely sok helyen szemérmetlenül a WoW-ét koppintja, de sebaj, egyrészt jó forrástól másolni nem szégyen, így működik a játékipar már ki tudja mióta, másrészt a WoW-hoz képest több fontos és hasznos újítással is rendelkezik. A WAR interaktív térképe annyi zseniális ötlettel van tele és olyan magától értetődő a használata fél óra után, hogy utána már szembetűnő a többi MMO csökött térképrendszere. Az első remek újítás, hogy az aktuálisan bevállalt küldetések célterületét körbekeríti egy vörös körvonallal, így rögtön tudom, merre vegyem utam, hogy megtaláljam a levágandó gonosz – öööö – törpöket! Máig emlékszem, amikor majd' egy órát kóvályogtam valami Warcraft MMO játékban egy bizonyos Mankirk nevű fazon feleségét keresve a hatalmas puszta közepén... Na itt ez nem történhet meg, a legtöbb idő, amit egy küldetés célpontjának keresésével eltöltöttem az tíz perc volt, mert vagy háromszor megkerültem egy hegyet, mire megtaláltam a keskeny ösvényt, ami felvezetett a tetejére. A második okos húzás a csatákat illetően bukkant fel. Amint valahol komolyabb csetepaté alakul ki, a harcolók számától függően kisebb-nagyobb Destruction/ Order jel kerül a térképre. A jelet meglátva természetesen egyre több ember csatlakozik a mókába, s mehet is az önfeledt össznépi, vidám hentelés.

Bár nem kapcsolódik szervesen ide, de meg kell jegyeznem, hogy a Warhammer grafikája szebb, mint a WoW-é (mondjuk nem nehéz egy 4 éves

HUN' VAN A ZORK VÁROS, HE?

A Warhammer úgy jelent meg, hogy a benne szereplő népek fővárosaiból csak kettővel lett kész. Altdorf és párja, az Inevitable City ostromolható, de a törp-ork és elf-sötételf konfliktus fővárosai el vannak zárva a játékosoktól. A Mythic vadul dolgozik, hogy ezeket bepótolja és minél előbb szabadon járhatóvá (és ostromolhatóvá) váljon a hiányzó négy. Az eredetileg tervezett 24 játszható kasztból a megjelenésre már csak 20 maradt. Decemberben azonban csatlakozik a háborúba a sötételfek részéről a Darkguard - Sötét Őrző, az emberek oldalán pedig új karakter jelenik meg a csatatereken, ők a Knights of the Blazing Sun – A Lángoló Nap Lovagjai.



Hosszú fülhöz hosszú csatabárd dukál. Ez az idei elf divat.

SZERVERVÁLASZTÉK

CORE:

Alapállapotban csak az RvR (Realm vs. Realm, vagyis frakciók elleni terület – a PvP itteni megfelelője, szabadon lehet ellenséges játékosokra támadni) területeken megy a szabad harc, és nem mehetsz vissza az alacsonyabb szintű területekre „gankelni" (gyilkolászni a nálad sokkal alacsonyabb szintű játékosokat, ami – valljuk be – rettentő jó szórakozás néha), mert a program átváltoztat egy tehetetlen csirkévé. Amikor belépsz egy RvR területre és túlságosan alacsony szintű vagy, a Warhammer megerősíti a karaktered a terület átlagos szintjére – mely erősítés alatt több sebzést és életerőt értek –, hogy esélyed legyen a magasabb szintű játékosok ellen.

RP (ROLE PLAY):

A Core szabályai érvényesek rá, azonban a névadás és a beszédmód a játékban szerepjátékosabb megközelítést kíván. Kevesebb a vérpistike az ilyen szervereken, és jóval több az esélye, hogy kultúráltan tudj beszélgetni másokkal.

OPEN RvR:

A kezdőterületen kívül (az első néhány szint) az egész világban szabad a gyilkolás, fosztogatás és egyéb csúnya dolgok művelete az ellenséggel. Mivel minden terület az utolsó négyzetméterig RvR, ezért nincsen semmiféle Core-szerver féle bónusz a gyenge játékosoknak. Sőt, valamennyire visszafelé is mehetsz a játékban és szabadon ölheted a kisebb szintű ellenséget, nincs csirkévé változtatás.

OPEN RVR RP::

Az RP és az Open RvR frigyéből jött ez. El lehet játszani a véresszájú buta ork gyilkost, aki vérben fürdik, bélben gázol és rettentő lüke módon beszél. Hajaj, nekem ez kell!

grafikát felülmúlni), de az Age of Conantól elmarad. A gépemen egész jól futott (C2D E8400, 2 GB ram, ATI 4850) maximális beállításokkal, de mondjuk meglepődtem – és emiatt hoztam szóba a dolgot –, amikor egy nagyobb hirignél elkezdett a program erősen képregény-jelleget ölteni. Nincs mit tenni, combos gép kell a háborúhoz, sok memóriát igényel az istenadta, nem árt neki legalább három giga.

PUBLIC QUEST ÉS EGYÉB MÓKÁK

Ha már a többi MMO-hoz képest érzékelhető változásokat vesszük górcső alá, akkor ki kell térnünk a küldetések egy új fajtájára is: ez a Public Quest (PQ). Ezt az opciót kincsesládával jelzi a térkép, egy kisebb területen zajlik és szinte kötelező, hogy több másik emberrel együtt harcolj a siker érdekében. Több fázisból áll egy ilyen kaland, az elsőben a helyszínhez igazodva x mennyiségű tolvajt, fosztogatót, gonosz mocsárlényt vagy egyéb állatfajtát kell megölnöd. A második fázisban erősebb NPC-k jönnek, és folyamatos gyilkolászásuk mellett néha van egy kiegészítő feladat is: a repertoár a falugyújtogatástól a sírkövek rongálásáig terjed (legalábbis ez dívik a gonosz oldalon, a Rend oldalán a játékosoknak gondolom tüzet kell oltaniuk meg követ farigcsálniuk, muhaha).

A PQ végén általában jön egy kisebb boss, aki jobbára a korábban legyilkolt lények főnöke, így kellően dühös és elég nagyokat is üt. Legyőzése pillanatában előbukkan a kincsesládikó, benne adott mennyiségű jutalommal, vele együtt egy teljesítménytábla. Minden játékos, aki tevékenyen részt vett, kap egy maximum 500 pontos bónuszt és egy sorsolt számot 0-tól 1000-ig. A kettő összege adja a végső értéket, amely alapján a legtöbb ponttal rendelkezők megkapják jutalmukat. Azon szerencsétleneknek, akik éppen csak lemaradtak a jutalomról, a WAR ad egy külön 100 pontos „Nesze pubi, a következőben több esélyed lészen" vigaszdíjat, amely a PQ következő köréhez adódik hozzá. Sokat nem is kell várni a revansra, ugyanis rövid, két perces pihenő után újraindul az egész. A legnagyobb hátránya ennek a rendszernek, hogy egy PQ sikeres befejezéséhez legalább négy ember szükséges, két-három fővel idegesítő, és némely esetben lehetetlen is. A dolog onnantól kezd érdekessé válni, hogy a későbbiekben egyre több alkalommal összekötik az Realm versus Realm (erről bővebben lejjebb) területeket a PQ helyszínével. A rend játékosainak ork NPC-ket kell(ene) ölniük, a másik oldalon célpontul a törp karakterek vannak megadva. Ez eddig rendben, de mindkét fél látja, a másik mennyit teljesített a PQ-ből, s természetesen nem szabad hagyni, hogy a gaz ellen előbb végezzen, bezsebelve a jutalmat. Nem is kell több egy masszív mindenkit-ütök-aki-piros hepaj kialakulásához. Ennek azonban van egy hatalmas hátulütője: ha egy szerveren az Order/Destruction arány nincs egyensúlyban, akkor az egyik fél folyamatosan szívni fog, s így a játék idegesítővé válhat. Ezt jól tudja a Mythic is, így amelyik szerveren nincs egyensúly, azt folyamatosan reklámozza a bejelentkező képernyőn, XP-t és egyéb bónuszokat ígérve a csatlakozó játékosoknak. Próbaképp kreáltam egy, a Rendhez tartozó karaktert az egyik szerveren, ahol a Káosz majd kétszeres túlerőben volt. Kimozdulni és questelni csak csapattal volt egészséges, RvR + PQ questet meg

WARHAMMER FANTASY ÉS STRATÉGIAI JÁTÉK

Irodalmi viszonylatban magyar nyelven a Szukits könyvkiadó által lefordított Gotrek és Félix sorozat kapható. Félixet, a művelt ember-harcost a sors egy törp mellé sodorja, akinek egyetlen célja a dicső halál. Gotrek egyre veszélyesebb ellenfelek és harcok felé vezeti Félixet, aki egy alkoholmámoros éjszakán tett eskü miatt tart a törppel, feljegyezve minden kalandjukat az utókornak. Angol nyelven kapható a Warhammer Online – Empire in Chaos, amely a játék megjelenésével együtt került ki a boltokba. Egy apró történetszál a hatalmas háború viharában a Sigmar-szűzről, aki a pusztítás kaotikus tengerében reményt, hitet adott az embereknek. A játék táblás változata a Games Workshop gyermeke, a Warhammer világa a Reneszánsz Germánia és Tolkien Középföldjének keresztezéséből született. Az egyik legsötétebb fantasy világ mind közül. A játékot terepasztalon játsszák, öt centis miniatűr szobrokkal, amiket nagy gonddal festenek ki gazdáik. Az 1983-tól induló háborúsdi szabálykönyve mára már megérte a 7. átdolgozást is.

Én is szúrok. Te is szúrsz. Aztán valakivel majd csak kiszúrunk így ketten...

"A KÁOSZ ÉS A REND ISMÉT ÖSSZECSAP, CSAKIS RAJTAD MÚLIK, HOGY MELYIK TÁBORT ERŐSÍTED JELENLÉTEDDEL."

legtalább egy tucat emberrel volt értelme csinálni. Megvan az a bizonyos űzött vad – ellenállók vagyunk hangulata, az már biztos.

Aztán itt van a Tome of Knowledge, amely tulajdonképpen egy Warhammer-enciklopédia. Ahogy fedezzük fel a világot, úgy egyre több bejegyzés lesz a könyvben a szörnyekről, amikkel találkoztunk, a helyekről, ahol jártunk, a különböző vicces-komoly címekről, amiket megszereztünk.

RVR, A HÁBORÚ KVINTESSZENCIÁJA

Realm versus Realm: erre építette fel egész játékát a Mythic – az egész Óvilág lángokban, harcok dúlnak minden szegletében. Aki rengeteg (és még annál is több) harcot akar ellenséges játékosokkal, az ne keresgéljen tovább, megtalálta a tökéletes egyedet. Ami az elején csak kisebb csetepatéból, egyszerű erődök, tornyok elfoglalásából áll, az a későbbiekben egyre nagyobb méreteket öltő, többször huszonnégy fős portyacsapattal történő masszív városostromokhoz vezet. A támadók katapultokkal, faltörő kosokkal, ágyúkkal lövik a védőket, míg ők a fal tetejéről forró olajjal, nyílpuskákkal válaszolhatnak. Nem kell sokat játszani, hogy a saját szemeddel is lásd, hogy mennek a dolgok a Warhammerben: orkom már a harmadik napján részt vett egy saccra hatvan főből álló, kisebb várért folytatott ostromban.

Ráadásként a Warhammer PvP rendszerében (is) van ütközésvizsgálat, így ha két markos ork legény beáll egy ajtóba, teljesen eltorlaszolva azt, akkor bizony az ellenség nem tud csak úgy átfutni rajtuk. Ugyanígy az útjába állhatok a rohamozó ellenfélnek, aki így nehezebben tudja megközelíteni a hátsó sorban álló gyenge mágusokat, gyógyítókat. A világban történő spontán harcokon kívül minden nagyobb zónának van egy Scenario, vagyis egy külön RvR területe, amelyre bárhol-bármikor a kistérkép melletti ikonra kattintva jelentkezhetünk. WoW-os szlenggel élve ez a WAR Battlegroundja. Egy scenario maximum tizenöt percig tart, tehát aránylag gyors, pörgős és változatos. Amint véget ér a harc, pontosan oda teleportálódsz vissza, ahol éppen voltál a csatlakozás előtt, s így folytathatod az aktuális küldetést. A szokásos szintlépkedés XP-t kíván, amely történhet küldetések végrehajtásával vagy RvR harcokkal. Maximum 40. szintig fejlődhetsz, és emellett van még egy Renown, vagyis Hírnév faktorod, amelynek 99 szintjét csakis RvR harcokkal lehet elérni. Maguk a küldetések egyébként rövidek és változatosak: néha ölni kell az ellenséget, megkeresni valami ellopott tárgyat, máskor kicsit meg kell ritkítani az élővilágot, elszedni valamelyik testrészüket. Azonban néhány MMO-val ellentétben itt minden egyes szarvasnak van agancsa, minden rablónak van füle, szeme, vagy az a része, ami a küldetés feladójának kell.

TRÓNFOSZTÁS?

A Warhammer néhány olyan újítást hozott, amelyet még a World of Warcraftnek is érdemes lenne követnie, és igenis a Warhammer volt az elmúlt három év alatt az első játék, ami miatt majdnem abbahagytam a WoW-ot. Mi volt az ok, ami miatt végül mégis inkább Azeroth világához kötődöm jobban? A három év alatt felépített kapcsolatok, haverok miatt, akikkel hétvégén elmegyünk sörözni. Ettől függetlenül hetente egy-két estémet biztosan az Óvilágban töltöm majd, mert ha régebben nem kap el a Warcraft ékszíja, akkor biztos, hogy a Rend és a Káosz szippantana magába végérvényesen.

pc guru

GRAFIKA	09
ZENE	09
JÁTÉKÉLMÉNY	09

A Mythic megígérte, hogy elhozza a totális háborút csapatos RvR formájában, és állta a szavát. Habár nem söpri le a trónjáról a WoW-ot, de azért érdemes eltölteni vele pár tíz-száz órát...

DÉCÉ

PRO:
- + Warhammer univerzum
- + Hihetetlen ostromok
- + Változatosság

KONTRA:
- - Nincs olyan sok egyedi elem

9.0

GÉPIGÉNY:
Processzor: PIV 2.5 GHz
Memória: 1 GB RAM
Op.rendszer: 98/ME/2000/XP
Szabad hely: 15 GB
Video: 128 MB SM 2.0

WWW.PCGURU.HU/233

Mozi helyett...? írta · Stöki

JAMES BOND: QUANTUM OF SOLACE

fejlesztő > Beenox kiadó > Activision
web > www.007thevideogame.com

A nevem Bond. James Bond. A Föld minden kontinensén megfordulok, de csakis lineáris pályákon. Magamtól gyógyulok, képes vagyok vakon célozni, de csak két fegyvert bírok cipelni. Az arcanimációt csak hírből ismerem, poligonjaim merevek, akárcsak a mozgásom. Összegányoltak engem a fejlesztőim, mint a filmátiratokat általában.

Sikerfilmekből játékot készíteni viszonylag kockázatmentes, a filmrajongók akár középszerű konverziókat is megvesznek, csak hogy kedvenc szereplőiket irányíthassák. A játékipar csúnyán vissza is szokott élni ezzel: a filmátiratok többsége lelketlen, egyszer használatos szutyok, ami csak foglalja a helyet a polcokon a jobb játékok elől. A James Bond-játékok többsége sem volt eddig kivétel: nagyjából annyi ilyen program készült, amennyi James Bond-film, de kevés maradandó nyomot hagytak. (Az Electronic Arts 1999 és 2005 között nyolc James Bond-játékot készített, emlékszik még valaki bármelyikre?) A csúfos szériát most a James Bond-játékjogok új tulajdonosa, az Activision törhette volna meg, de sajnos nem tette: a Quantum of Solace ugyanolyan „tizenkettő egy tucat"-marhaság, mint az elődei voltak. Ez nem is meglepő: a fejlesztőcsapat, a szebb napjaiban még Call of Duty-verziókat is készítő Treyarch az utóbbi években ráállt a filmátiratokra, legutóbb a Pókember 3-hoz készített játékokat, amelyek... nos, fogalmazzunk úgy, nem voltak jobbak, mint a film.

KILÚGOZOTT BOND

A Quantum of Solace története az utóbbi két James Bond-film (a címadó mellett a Casino Royale) sztoriját gyúrja egybe, de egy ilyen játékban sosem a történet a lényeg, hanem a karakterek és a kellékek – akárcsak a filmben. Az a lényeg, hogy legyen benne James Bond (az egyetlen kém, aki megengedhet magának olyan trükköket, mint a szuperhősök), legyenek benne dögös csajok, trükkös kütyük és változatos halálnemek. A first person shooterek táborát erősítő játékban ebből szinte csak James Bondot kapjuk meg, őt is kissé elnagyolt kiadásban: bár Daniel Craig szekercével faragott arcát sosem a szépsége miatt szerettük, főhősünk poligonmásán (különösen a mozgásán) lehetett volna még csiszolni. Viszont sem a csajok (illetve a velük való hagyományosan vicces évődés), sem a kütyük nem kaptak jelentős szerepet a programban, változatos halálnemek pedig akadnak ugyan, de a játékmenet nem jár jól velük.

FEDEZÉKBŐL FEDEZÉKBE

A Quantum of Solace ugyanis rettenetesen buta, ostobább, mint egy korai James Bond-film főgonosza, aki ahelyett, hogy kíméletesen tarkón lőné az elfogott Bondot, monológba kezd. A pályák irritálóan egyszerűek, látszólag hatalmas játéktérrel kecsegtető nagyvárosokban kell teljesen lineáris úton haladnunk, miközben egymást érik a játékmenetbe elő-

JAMES BOND JR.

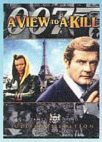
Listánk leggázosabb darabja az 1992-ben NES platformra megjelent James Bond Jr. Átlagos akciójátékról beszélünk, olyan apró kis bökkenővel, hogy még csak nem is James Bondot irányíthattuk benne, hanem egy fiatalabb, a tiniigényekhez igazított kiadását.

007 RACING

A totálisan elvetélt ötlet, ami jól mutatja az Electronic Arts régi üzletpolitikáját: a jogokat még 2000-ben birtokló cég kijött a 007 Racing című rémálommal: James Bondos lövöldözős autóverseny PlayStationre, sok-sok unalommal és bűnronda textúrákkal.

A VIEW TO KILL

Természetesen már a videojátékok hőskorában is akadtak próbálkozások: például az 1985-ös A View to Kill. 3D-labirintusos játék akart lenni egy olyan korban, amikor erre még nem voltak adottak a technikai lehetőségek. Az eredmény sok bug és szaggatott játékmenet volt.



LEGROSSZABB

James Bond frizurája a legnagyobb harcok viharában is tartja a formáját. Bizonyára is "hedensolderszt" használ...

re bedrótozott, vagyis szkriptelt események. Ez azt jelenti, hogy bármennyiszer játszanánk újra a játékot, az ellenfelek mindig ugyanakkor és ugyanúgy támadnak, csak némi bekerítő hadmozdulatnak látszó csapatmozgás emlékeztet távolról gépi intelligenciára. A játékmenet egyébként teljesen kommersz fps-alapokat villant meg (bár az poén, hogy a mi Jamesünk magától és villámgyorsan gyógyul, pont mint a filmeken), egyedül a fedezékbe bújás a többé-kevésbé eredeti játékelem. Bond ugyanis meghúzódhat az oszlopok, sziklák, házfalak és más pályaelemek mögött és akár vakon tüzelhet kifelé (miközben valamilyen csodálatos módon célozni is tud). Fedezékben persze őt is nehezebben találják el, a játék nagy részét tehát fedezékből fedezékbe futva fogjuk tölteni, miközben a legmodernebb pisztolyokkal, géppisztolyokkal, mesterlövész-puskákkal és rakétavetőkkel osztjuk a halált (James egyszerre csak két fegyvert bír el, szóval néha majd választanunk kell, melyikeket tartjuk meg). Néhány pályán egy egyszerű minijátékot is kapunk: pár animációban egy célkeresztet kell többször bevinnünk egy körbe. Az animáció végkifejlete ekkor teljesítményünkön múlik, például ha egy rosszarcúval dulakodunk, mi végezzük holtan, ha háromszor is elrontjuk a célkeresztesdit. És ennyi az egyszemélyes játékmód, gyakorlatilag aki látott már bármilyen fps-t messziről, gond nélkül tud játszani a Quantum of Solace-szel, még idegeskedni is fog a primitív játékmenet miatt. Úgy 4-5 óráig, ennyi idő alatt ugyanis végig lehet játszani a sztori 15 fejezetét. Ezután még három multiplayer módban játszhatunk tovább, a szokásos csapatjáték és malaciga mellett egy olyan módban, amiben kémünk hat ellenséggel néz szembe és próbálja hatástalanítani azok bombáit. Néhány napig ez is szórakoztató, de egy shootertől azért többet vár az ember.

NAGY SZERENCSE, HOGY JAMES BOND NEM ÉLŐ SZEMÉLY – EZ AZ ERESZTÉS IS CSAK FELBŐSZÍTENÉ...

NEM EGY HALO

A játék legerősebb oldala a grafika, annak ellenére, hogy amit a főhős merevségéről leírtam, az az ellenfelekre is igaz. A pályák és a hátterek kifejezetten szépek és hangulatosak, néha egészen filmben érzi magát az ember, különösen amikor a szkriptelt események erre rásegítenek (például az egyik gonosztevőt megölhetjük úgy, hogy ellőjük egy harang tartókötelét, és a harang ráesik). Kár, hogy ezt az élményt megkeseríti néhány engine-bug. Régen láthattunk például játékban ilyen durva poligon-összeolvadásokat és ennyire rossz kamerakezelést: miközben fedezékben vagyunk, nagyokat ugrál a nézet, ahogy mozgatjuk a célkeresztet (pedig a CoD4 motorja dohog a játék alatt). A zenék és a hangok korrektek, visszaköszönnek a kötelező James Bond-témák, de ez sem menti meg a játékot. Gyorsan kivégezhető, üres filmátirat a Quantum of Solace, amit FPS-ínyenceknek semmiképpen nem ajánlok, mert nem említhető egy lapon a Gears of Warral vagy a Halo-sorozattal. A James Bond-filmek rajongói esetleg tegyenek vele egy próbát, de valószínűleg ők is inkább mérgesek lesznek az Activisionre és a Beenoxra, amiért ennyire lelketlenül hozták vissza a játékiparba a filmvászon legmenőbb kémjét.

pc guru

GRAFIKA	08	
ZENE	07	
JÁTÉKÉLMÉNY	05	

Egy igazán jó lehetőség feláldozása a lebutítás oltárán. Részemről maradok a filmeknél, ott legalább biztos, hogy minőségre számíthatok. Az Activision ezen munkája az Electronic Arts legrosszabb James Bondos próbálkozásait idézi... Nagyon nagy kár érte.

STÖKI

PRO:
- Szép helyszínek
- Néhol egész jó James Bond-hangulat

KONTRA:
- Nagyon rövid
- Lineáris
- Rettenetes kamerakezelés a nézetváltásoknál

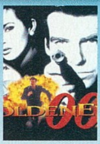
7.1

GÉPIGÉNY:
Processzor: 2.4 GHz CPU
Memória: 512 MB RAM
Op.rendszer: 98/ME/2000/XP
Szabad hely: 1 GB HDD
Video: 128 MB VGA, PS 3.0

www.pcguru.hu/902

GOLDENEYE 007

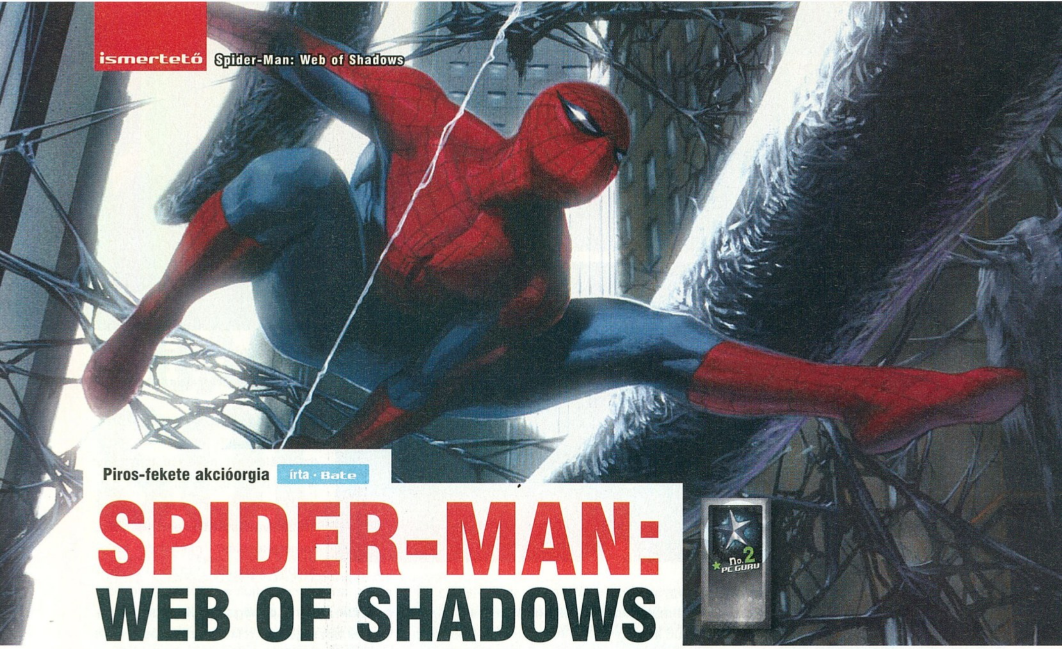
Az első viszonylag értékelhető adaptáció a kilencvenes évek közepén érkezett. A Nintendo64-tulajdonosok bizonyára szép emlékekkel gondolnak vissza a Rare 1997-es játékára, a GoldenEye 007-re. Kétségtelen, hogy ez a legjobb értékeléseket kapott James Bond-játék – egészen napjainkig.



EVERYTHING FOR NOTHING

A PS2-es James Bond 007: Everything for Nothing az Electronic Arts-os Bond-sorozat legjobb darabja volt, kiváló sztorival és sok küldetéssel, az élvezetes játékmenetről nem is beszélve. Azóta is várunk, egy hasonlóan igényes darabra.

LEGJOBB



Piros-fekete akcióorgia írta · Bate

SPIDER-MAN: WEB OF SHADOWS

fejlesztő > Treyarch/Shaba Games kiadó > Activision web > www.seizecontrol.com

A tavalyi év pókemberes játékai után nem jöttünk különösebben lázba, mikor az Activision bejelentette a legújabb hálószövő-kalandot. Megújult harc és játékmenet, olvashattuk mindenfelé, de legyintettünk, hiszen a padlás tele van a marketingszövegekkel. Aztán persze akkor lepődik meg igazán az ember, mikor nem is várja...

Az egész játék nem indul túl biztatóan – a duzzogó Pókember kiabál egy hatalmas csata közepén, emberek hullanak, mindenféle járművek robbannak körülötte, ő pedig csak azt hajtogatja: Mary Jane, Mary Jane! Mi pedig marhára nem értjük, hogy mi történik éppen. In medias res. Bele a közepébe – ahogy azt tanultuk az ókori irodalom kapcsán, és a fejlesztők éltek is ezzel a megoldással, ugyanis amint a kezünkbe kerül az irányítás, le kell vernünk néhány tucat szimbiótát, meg kell menteni pár embert és valamiért még Mary Jane is utál minket.

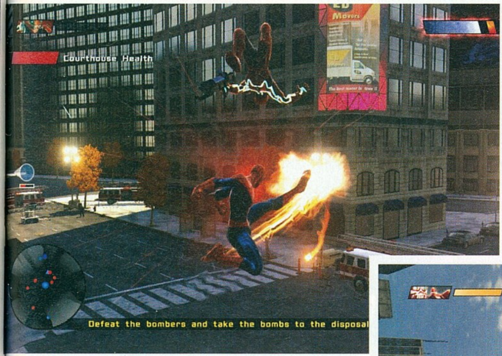
Mielőtt lenne időnk elgondolkodni ezen az egészen, vált a program és a történet elejére kerülünk. Ekkor viszonylag még minden békés, azt leszámítva, hogy Venom visszatért a városba, és kezdésnek velünk törli fel New York egyik impozáns utcáját. Már éppen készül apróra törni a koponyánkat, mikor a szimbióta gondol egyet és átmászik kedvenc Pókemberünkre, ezzel együtt ismét átvehetjük az irányítást. Nincs is más dolgunk hirtelen, mint helybenhagyni az öreg Venomot és ennek a legjobb módja, ha rögvest hozzá is vágjuk a közelünkben található összes járművet. Mikor ellenfelünk kifekszik, Mary Jane-t kell sürgősen kórházba kísérnünk és mikor épp fellélegeznénk, akkor egy bandaháborúba csöppenünk és még Luke Cage is felbukkan a színen. Akcióban tehát nem lesz hiány, és ez nem csak a program elejére igaz, gyakorlatilag egy perc megállás nincs a vége feliratig.

Kár lenne tovább tartogatni a lényeget: a Web of Shadows meglepően jól sikeredett, főleg annak fényében, hogy a Treyarch eddig menynyit szerencsétlenkedett ezzel a franchise-zal. Nem tudni, talán a Shaba Games közreműködése tette fel a habot a tortára, de minket, játékosokat ez nem kell érdekeljen, hiszen végre itt egy Pókember-játék, amit élvezet nyüstölni. Nem ostoba filmadaptáció, hanem egyedi történettel rendelkező program, amiben mind a jó, mind a gonosz oldalról számos ismerős feltűnik. Vot már itt szó Luke Cage-ről, de lesz Fekete Macska, Rozsomák, Fekete özvegy, és olyan rosszcsontokkal mérhetjük össze az erőnket, mint például a Rinó, a Keselyű, Elektró, és természetesen Venom sem csak a nyitányban teszi tiszteletét. A nagy poénok ellövése nélkül a történetről csak annyit, hogy szimbióták lepik majd el New York-ot, és rászállnak mindenkire akit csak érnek, s ennek folyományaként olykor még a baráti karakterek is megőrülnek.

LEGYÉL TE A SZERENCSÉS, AKI MEGNYERI A WEB OF SHADOWS-T! JÁTÉKUNKAT A LEVELEZÉSI ROVATBAN TALÁLOD!

VISSZA A VÁSZONRA

Már szinte száz százalék, hogy folytatódik a harmadik résszel meggyalázott mozis Pókember-széria, és az elérhető információk szerint nem csupán a negyedik, de rögvest a negyedik és az ötödik rész készül el egyszerre. Ami biztos, hogy Tobey Maguire visszatér a főhős szerepében, és Sam Raimi ismét elvállalta a rendezést. Most már csak reménykednünk kell, hogy nem tolják úgy el az egészet, mint a Venomos epizód esetében, és végre kapunk egy monumentális Pókember-történetet. A lehetőség adott és nekünk az sem lenne az ellenünkre, ha a negyedik és ötödik rész összekapcsolódna, és felbukkanna végre a Sinister Six nevű bűnbanda. Innen üzenjük a forgatókönyvíróknak, hogy a Kirsten Dunst féle Mary Jane-ből nem kérünk többet, viszont örülnénk, ha a Fekete Macska végre felbukkanna a törénetben.



Már megint annyi gonosz bújt elő a semmiből, hogy egész egyszerűen a falra mászunk tőlük

A lábtechnikánk végre istenes, hálószövésben királyak vagyunk, már csak a csajozásra kellene kicsit rágyúrni.

Na de visszatérve az akcióra: eszméletlen jó lett. Nem találták fel a melegvizet, de ezúttal a fejlesztők nem elégedtek meg azzal, hogy lesz egy csomó kombó és majd azzal elleszünk a játék végéig. Most ennél jóval többet kapunk. Marad ugyan a hihetetlen sebességgel lenyomott kombinációk hatására bekövetkező különleges modzulatok sorozata, de emellé tempó és eszméletlen nagy változatosság is társul, csak hogy a folyamatosságról ne is beszéljek.

Nehéz írásban megjeleníteni a lényeget, de arról van szó, hogy ha elég ügyesek vagyunk, akkor a játék nem csupán arról fog szólni, hogy odamegyek egy ellenfélhez, megverem és keresem a következőt, hanem egy hatalmas támadáshullámá is bővíthetjük a csetepatékat. Elindulunk egy banditáról, megpofozzuk és már repülünk is tovább a másikra, nyakon csapjuk és jöhet a következő, egészen addig, amíg el nem fogynak – mindezt úgy, hogy le se vesszük az ujjainkat a gombokról, mert minden kézre áll és a rendszer lehetőséget ad arra, hogy sok kis ütés helyett egy eszméletlen nagy láncreakciót hozzunk össze. Tökéletes példa erre egy korai szituáció: adott egy park, amit házak határolnak, és a parkban épp egy találkozó folyik, amit orvlövészek akarnak meghiúsítani: összesen huszan. Nekünk gyakorlatilag van két percünk, hogy leszedjük őket és ezt másképp nem lehet, csak ha nekiindulunk és ellenfélről-ellenfélre pattogva elimináljuk őket. Egyrészt ez irgalmatlanul látványos, izgalmas és hihetetlen élmény, ahogy megállás nélkül daráljuk le az ellenfeleket. Ennek egy durvább megoldása, mikor a Keselyűt kell az égről leszednünk és csak úgy tudjuk elkapni, ha a levegőben keringő ellenségekre ugrálva követjük – itt sincs megállás, ugrunk, ütünk, ugrunk, ütünk, aztán elérjük a célt, beviszünk egy durvább csapást és ezt adig folytatjuk, míg a Keselyű a porba nem hull.

Az akció elsajátítása egyszerű (kontroller használata melegen ajánlott), és mindezt tetézi, hogy bármikor válthatunk a piros-kék és a fekete pókruha között – a két kosztüm gyakorlatilag két különböző stílust jelent. Emellé jön még egy nyitott város, változatos küldetésekkel és részleteiben rombolható környezettel. Hajigálhatjuk a kocsikat (csak fekete ruhában), a járművek robbannak, kidőlnek a lámposzlopok, eltörnek a tűzcsapok, amortizálódik a házak homlokzata, összetörnek a tereptárgyak, betörnek a kirakatok. A harc a levegőben is folyamatos, sőt, ezúttal, akárcsak a második Pókemberes filmben, a függőleges házfelületeken is verekedhetünk – vált a kamera, minden átlátható és újabb szinten folyik tovább az akció. Ugyanazok a gombkombinációk különböző mozdulatokat hoznak elő a levegőben, a falon és sima vízszintes felületeken, szóval változatosságban tényleg nincs hiány.

Hálóhintázni ugyanolyan élvezetes mint eddig, csak most még ez is sokkal lendületesebb, bármikor vadászhatunk a bandákra az utcákon vagy hajthatunk végre küldetéseket. A pókösztönünk (egyetlen gombnyomás) rögtön jelzi, merre is vannak az ellenfelek, házfalakon keresztül is, és higyjétek el, bár a grafika nem csúcsszuper, a látványt ezúttal nem érheti komoly panasz. S ez még mindig nem minden, a bemelegítés után beindul a történet, New York teljesen megváltozik, ellepik a szimbióták és az egész játék egy komor felhangot kap. Ruhánk sem viccből van kettő, a program számolja, hogy mennyit használjuk őket, és a cselekmény fontosabb fordulópontjain választanunk kell, hogy a kék-piros vagy a fekete utat választjuk. Ezzel nem csak a történetet befolyásoljuk, de döntésünk hatással lesz a végkimenetelre is. Összesen négy variáció van a játékban, szóval a többszöri végigjátszás lehetősége is adott.

Akadnak ugyan néha kameranézeti gondok, de korántsem akkora mértékben, hogy igazi gond lenne, így nyugodt szívvel ajánljuk ezt a játékot az akcióprogramok szerelmeseinek, ugyanis Pókember ezúttal nem okoz csalódást ezen a fronton. Eddig sosem látott, érdekes történet, folyamatos fejlődés, egyre jobb kombók és iszonyatosan intenzív, rengeteg elemből álló folyamatos akció, nyakonöntve a tipikus Marvel feelinggel és rengeteg szereplővel. Ha ez nem győzött meg, akkor ez nem a te programod, de ha csak egy kicsit is megmoccant benned valami az olvasottak alapján, akkor nem fogsz csalódni – húzz álarcot, és nyomás!

PC GURU

GRAFIKA	07
ZENE	08
JÁTÉKÉLMÉNY	08

Az idei ősz egyik nagy meglepetése az új Pókember-játék, nem vártunk sokat, csak egy újabb rókabőrt, ám amit kapunk, az akciójátéknak éppenséggel majdnem tökéletes. Persze akadnak hibák, de aki szereti a pörgős és változatos akcióorgiákat, annak ez a program kihagyhatatlan.

BATE

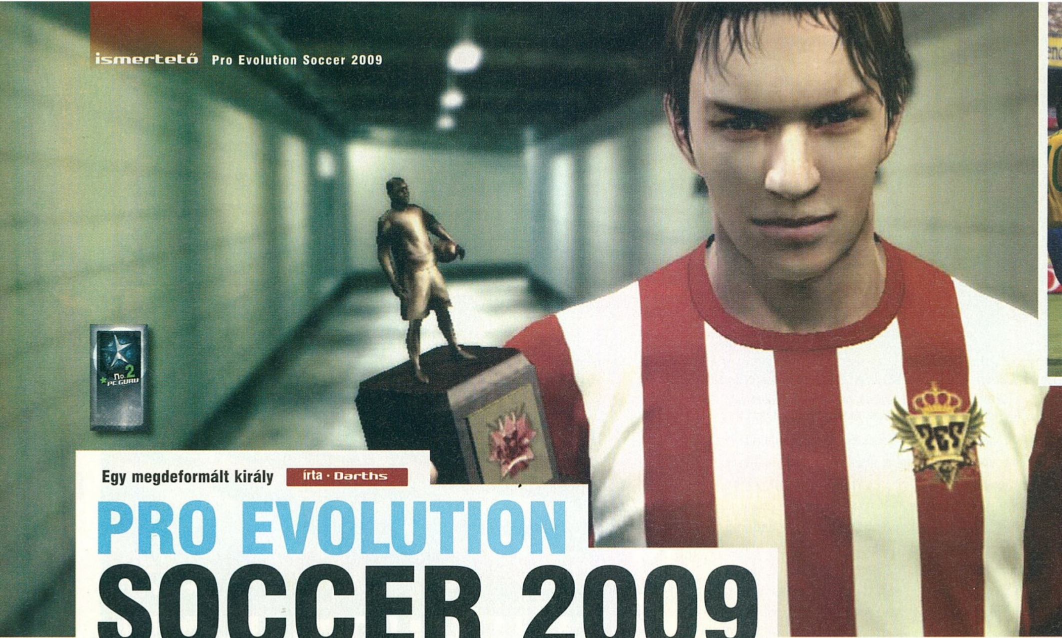
PRO:
- + Változatos küldetések
- + Hihetetlen akciók
- + Hálóhintázás
- + Egyedi történet

KONTRA:
- - A kamera olykor megbolondul
- - A grafika lehetett volna szebb

8.0

GÉPIGÉNY:
Processzor: PIV 2.8 GHz
Memória: 1.5 GB RAM
Op.rendszer: 98/ME/2000/XP
Szabad hely: 6.6 GB
Video: 256 MB RAM

WWW.PCGURU.HU/1287



Egy megdeformált király · írta · Darths

PRO EVOLUTION SOCCER 2009

fejlesztő > Konami kiadó > Konami web > www.pes2009.com

Idén alapvetően három, egymástól teljesen különböző futballszimulátorral találkozhat a sportra éhes közönség; ugyan egyszerre jelent meg, de két teljesen különböző játékot készített az EA PC-re és next-gen konzolokra, és a mostohatestvérek most kiegészültek a nagy megújulásától hangos PES 2009-cel. Ezzel teljessé vált az idei körkép, melyből levontuk a megfelelő konzekvenciákat, hiszen mindhárom játékot kellően leteszteltük.

Mint azt néhányan tudhatják már, amióta a PES beköszönt a PC-s platformra, onnantól egyet jelentett „A FUTBALLSZIMULÁTOR" fogalmával (legalábbis számomra), mely mellett az arcade-szagú FIFA szóba sem jöhetett. Hogy mire fel ez a múlt idő? Lett egy FIFA 09 konzolon. Tudom, ez itt egy PC-s Pro Evo teszt, ám a teljesség igényét fülön ragadva, nem mehetek el ezen tény mellett szó nélkül. Amit az újgenerációs konzolon összehoztak a kanadai srácok, az valami elképesztő, PES-eket megszégyenítő játékmenet – nem vicc. Aki nem hiszi, járjon utána, de idén a személyes toplistám a következőképpen alakul: toronymagas előny tudatában bajnok a next-gen FIFA 09, második helyen szerénykedik a minden platformon azonos PES 2009, míg harmadik helyen a PC-re megújított FIFA 09 került.

A PES 2009 egyik legnagyobb újdonsága, hogy balettáncost is indíthatunk, aki bármikor vág nekünk egy spárgát a levegőben.

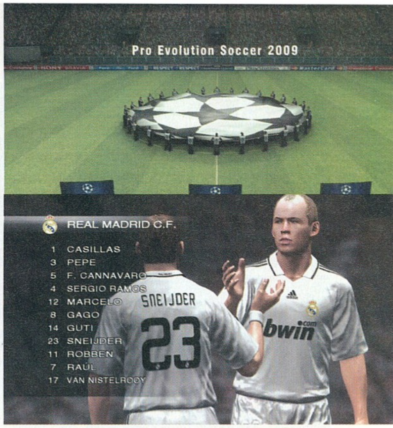
KELLETT IDE REFORM?

Még tavaly, az előző Pro Evo megjelenésekor ismertette Shingo „Seabass" Takatsuka, a sorozat atyja, hogy a 08 volt az utolsó rész, ami az ősidőkben kezdődött játékmechanizmus fejlesztéséből táplálkozott, mivel lesöprik az asztalt és újraírják a játék struktúráját a passzrendszerrel, labdafizikával és hasonló „apróságokkal" együtt. Nem tettek lóvá bennünket és most már mondhatom, hogy sajnos, hiszen korántsem úgy sült el ez a reform, ahogy abban bíztunk.

Még a legelvetemültebb játékosoknak is újra kell tanulni a kezelést, az irányítás teljesen megbolydult, ami persze abszolút nem lenne gond, ha az újítások nem lennének használhatatlanok és nem csonkították volna meg az usb-s kontroller minden előnyét. Elsőre nem is látszott igazán, hogy mennyire megváltozott minden, mivel a PES-es mozgáskultúra most is visszaköszön, csak kicsit leegyszerűsödtek a dolgok, ugyanakkor egyes részek meg nehezebbek lettek. Az új rendszerben sokkal kevésbé érzem, hogy én uralom az irányítást és

nincs meg a tudat, hogy bármit megtehetek, amit a valódi focipályákon is. Túl sok lett az irreális szituáció.

Itt legendás összerúgás készülődik, érdemes lesz elmenteni a visszajátszást



BAJNOKOK LIGÁJA

Éveken át mindig beimportáltam valahogy a BL indulóit az aktuális PES-ekbe, hiszen nálam ez köthető össze legjobban a futballéletérzéssel. Ám erre idén nem lesz szükség, hiszen új játékmódként helyet kapott a játékban a torna, annak minden hivatalos dolgával, kezdve kijelzőktől, panelektől, a stadionokban használt díszleten át, a trófeákig minden. Az ilyen meccsek előtt a tévés közvetítésnél használatos összekötő képsorok villannak be, a bevonulás animációknál meg vadul bömböl a jól ismert szólam. Négy évre megvan a licenc, és ennek köszönhetően néhány új csapat is érkezett: ilyen például az UEFA kupa győztes Zenit St. Petersburg Arshavinnal és társaival, de három új stadiont is kaptunk (Wembley, Stade de France és a torinói Stadio Olimpico).

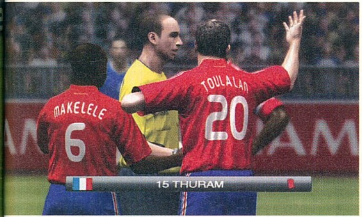
A passzrendszer kapott egy jó nagy adag rásegítést, így sokkal könnyebb lapos és ívelt átadásokat eregetni, de ugyanúgy előfordul, hogy a lehető legrosszabb helyen szerencsétlenkedő játékosnak passzolsz, önkéntelenül is. Kontrolleren kikerülhetetlen szerepet kapott a „manual pass" funkció, melynek keretében a jobb analóggal pontosan oda passzolhatunk, ahova húzzuk, szabályozható erőséggel. Az egyetlen szépséghibája az egésznek, hogy ez továbbra is használhatatlan. Az usb-s kontrollereken ráadásul az analóg foglalat szögletes kialakítása miatt amúgy is korlátozottan lehetne élvezni a hasznát, billentyűzeten meg nincs is – cserébe végleg megszűnt a külön csel kar és beleolvadt az irányításba. Ezt úgy értsd, hogy azzal is cselezel, amivel a játékost irányítod. Ez megint csak nem bizonyult jó ötletnek, mivel rendre összezavarja az embert, ha éppen sprintel előre a csatárral és a trükk behozatalához össze-vissza kell nyomkodni ugyanazokat az iránygombokat, mint amikkel az adott karaktert tartod egyenesben. Ettől függetlenül az irányítás többi része maradt a régi, csupán át kell állítani a megfelelő betűkre a funkciókat, mert alapból össze vannak keverve.

„A MEGÚJÍTOTT IRÁNYÍTÁS MÉG A LEGTAPASZTALTABBAKNAK IS OKOZHAT PÁR KELLEMETLEN PILLANATOT..."

HATÁROZOTTAN NEM!

Nekem ez az „új játékmenet, régi hangulatban" abszolút nem jön át, nem élvezem, hogy egyszer két pillanat alatt felpasszolom magam az ellenfél kapujáig és szórom a gólokat bárhonnan, legközelebb meg semmi nem jön össze. Van egy-két könnyű mozdulat, ami a csel beolvasztásának köszönhetően egyszerűen előhozható, billentyűzeten is túlontúl könnyen kerülhetünk gólhelyzetbe egy gyorsabb játékossal. Ami nagyon nehéz lett viszont, az a védekezés; úgy általában körülményes és elég suta lett a védők mozgása, ráadásul az előbbi trükköt szinte csak Puyollal lehet néha lefogni. Zavaros az egész, néha még scripthibák is felütik a fejüket és egy-egy játékos – vagy akár labda – megbolondul pár pillanatra. Mindettől függetlenül korántsem szó arról, hogy rossz lett a PES játékmenete, mert ez nem igaz, de attól, hogy más lett, jobbnak semmiképpen nem nevezném, mint a 2008-as epizódot. Persze akadnak újítások, a kapus megint kapott néhány új mozdulatot és még – néha már irreálisan – gyorsabban reagál. Az egyérintős passzok is új animációkat kaptak, viszont a gyorsan elvégezhető szabadrúgások ezúttal is eléggé ritkák, holott sokkal sűrűbben is elsüthetőek lennének.

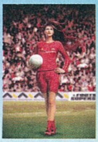
A mesterséges intelligencia ügyes, már hat szint második nehézségi fokozata is képes néha megszorongatni, s ez abból fakad, hogy



FOCIPROGRAMOK

FOOTBALL SUPERSTARS

Mi kell a népnek? Futball MMO! Adott egy utópisztikus, futball-centrikus világ, ahol akár női játékosként is nekivághatunk a siker mezsgyéjének – persze az egész csak jól hangzik, a megvalósítás már korántsem nyűgöz le ennyire.



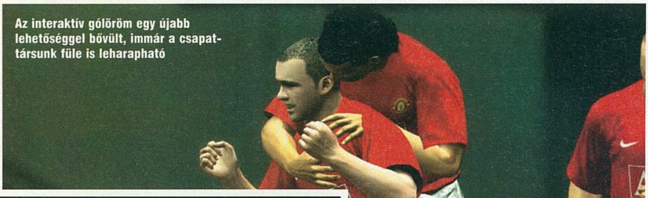
FOOTBALL MANAGER LIVE

Biztosan sok sportrajongó ismeri a manager programok királyának számító Footbal Manager szériát. Nos ez is átmegy Live-ba, és igazi agytrösztök foglalják el a kispadokat, szóval csak felkészülten illik a csatatérre érkezni. Megszállottak előnyben...

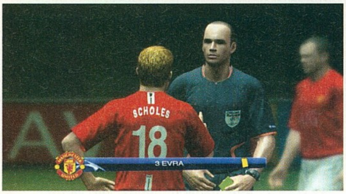
FIFA 09 NEXT GEN

Ugyan külön nem teszteltük, pedig abszolút megérdemelte volna, hiszen jelenleg ez a játék tölti ki legjobban „A" futball-szimulátor fogalmát: 97/100. Hiába utálják sokan a konzolokat, vitathatatlanul a FIFA next-gen változatának legújabb inkarnációja a focis programok csúcsa. Vita nincs.

LEGROSSZABB — LEGJOBB



Az interaktív gólöröm egy újabb lehetőséggel bővült, immár a csapattársunk füle is leharapható



a gép sokkal kiszámíthatatlanabbul játszik és a „Team Vision" rendszer is továbbfejlődött. Van, hogy akár 40-ről rádurrantja, okosan cselezget, kreatívan és bevállalósan passzol, egyszóval mindig kihívás a küzdelem, de soha nem lehetetlen. A saját társaid viszont még mindig tudnak tökölni a támadásoknál, ám akad néha szenzációsan jó meglátása is a gépnek, de összességében még mindig nem olyan, mint amilyennek lennie kéne, ráadásul futtatni továbbra sem lehet a labdátlan társat. Pontrúgásokon sem vettem észre igazi változást, csak valamivel könnyebb lett, és a kapura lövések is hasonlóképpen trükközhetőek, mint eddig – a reform errefelé jól megbújt...

KÉZZEL FOGHATÓ ÚJDONSÁGOK

A FIFA „Be a Pro" módjára idén már volt épkézláb válasza a Konaminak is, úgy hívják „Become a Legend". Korábban is volt lehetőség egy embert irányítani a játékban, de ennél több figyelmet nem kapott az ügy. Nem úgy, mint most! Vannak előnyei és hátrányai a konkurencia ugyanilyen módjához képest: előnye, hogy egy ifjú, 17 éves tehetség bőrébe bújva, egészen a karrierje végéig irányíthatjuk, ami a FIFA 4 szezonjához képest hatalmas különbség. A Become a Legendben nincs lehetőség valós sztárfocisták bőrébe bújni, mindenképpen magadnak kell létrehozni egy fiatal tehetséget, és a nulláról muszáj felküzdeni a nagyok közé. Kezdetben valami kiscsapat tartalékát fogjuk képezni, és a felnőtt csapat ellen vívott tréningmeccseken hívhatjuk fel magunkra az edzőbá' figyelmét – eleinte csak csereként. A karakterünk teljesítménytől függően fejlődik – a FIFA-ban ez részletgazdagabb – és kap helyet a kezdőben, aztán kedvünkre igazolhatunk különböző csapatokhoz, ha sikerült befutni.

De lássuk a mód hátrányait is, ami elsősorban az unalmas játékmenetben és a kamerakezelésben nyilvánul meg. A társak eleinte elég ritkán passzolnak, csak egyféleképpen kérhetjük a passzt – nagyobb távolságokból mindig hiába. A speciális kameranézet is előszeretettel hibádzik: sokszor nagyon lassan áll be pozícióba és ennek köszönhetően szem elől tévesztjük a labdát: nesze neked jó ütemű kiugratás. Mindezt átélhetjük a PES menedzser módjában is, hiszen így is lehet csak egy embert irányítva játszani – ha már több figyelmet nem kapott idén ez az opció.

Egy másik teljesen új módozat „Legends" néven fog bevonulni a köztudatba, ahol az előbb taglalt mód irányítható játékosát küldhetjük harcba online, három másik emberrel szövetségben. Ez a lehetőség szerencsére jól el lett találva, hiszen a játék figyeli a négy emberi játékos minden mozzanatát, összjátékát a másikkal, illetve a támadásépítéseket és pontozza azokat. Minél ügyesebben játszunk össze a társakkal, annál több pontot kapunk egyénileg is, hát még ha gólt is szerez valaki az akció végén. Érdekes, hogy így nem éreztem laggolást az online kapcsolatban, ellenben az 1vs1 meccseken, ahol ugyanúgy vannak gondok, mint eddig. Van lehetőség simán egymás ellen játszani ezúttal is, ahol olyan butaságok is megtörténhetnek, mint aminek elszenvedője voltam, mégpedig az ellenfél megpattanó szabadrúgását követően a kapusom egy helyben állva, szemmel kísérte, ahogy a labda ráérősen bedöcögött a lába mellett, aztán csak némi fáziskéséssel reagálták le a játékosok a szitut...

HIÁNYOS KÖRÍTÉS

Licencek terén sajnos tovább romlott a helyzet, immáron egyetlen német csapat sem kapott helyet és jó pár spanyol klublicenc is elveszett, amellett, hogy az angoloknál továbbra is csak két teljes csapat van, idén a Liverpool és a Manchester United személyében. Persze mindez javítható amatőr patchekkel, de akkor is sajnálatosak a hiányosságok, kellenének azok a mezek és logók. Egy nagyobb szabású kárpótlás viszont érkezett a hivatalos Bajnokok Ligája licenc megvételével, lásd erről külön boxunkat.

A NAGY FRISSÍTÉS

Hamarosan letölthető lesz a játékhoz egy nagyobb szabású frissítés, melyben új spanyol csapatok kapnak hivatalos licencet; név szerint a Sevilla, az Athletico Madrid, a Racing Santander és a Valladolid. Mindezek mellett néhány csapat bekerül a Bajnokok Ligája licence alá, hogy a hivatalos BL szerelésben díszelegjenek a sima helyett. Ilyen például a Juventus, a Basel és a Marseille. Mivel az átigazolási időszak lejárta előtt zárták le a játék adatbázisát, így sok igazolás alapból nincs a helyén – többek között ezt is javítani fogják. Egy új játékelem is bekerül a pakkba „Theatre of Legends" néven, mellyel visszajátszásokat oszthatunk meg az online közösségnek. Egyes források szerint a játékmenetbe is belenyúlnak majd, bár erről hivatalos információt nem találtam. Ugyan egy patch már megjelent, de az kimondottan a PC-s verzióhoz, mely „stabilitási gondokat" orvosol a hivatalos leírás szerint, ami rá is fért a játékra; nekem egyik napról a másikra például elment a kommentátor- és minden egyéb effekthang, csak a szurkolók hallatták a hangjukat a játékban...

Zenék és hanghatások terén továbbra sem domborít a program, sőt idén igencsak gyengusra sikeredett a zenei repertoár, és még a beígért mp3 importálás is kimaradt (csak a PS3-as verzióban van). A grafikáról direkt nem tettem említést, mert annyira nem számottevő a változás, bár kétségtelenül szebb lett minden. HD tévén jön át igazán a látvány, PC-n 1280-ban, max-on annyira nem fogott meg. Sajnos a portolásból fakadóan is előfordult több bug, ami szintén egyértelmű jele annak, hogy egy év kevés a sikeres megújuláshoz és ezt meg is sínylette a PES09...

pc guru

GRAFIKA	09
ZENE	09
JÁTÉKÉLMÉNY	07

Mivel a PC-s FIFA 09-et az előző részéhez mérten értékeltem, ugyanígy teszek a PES esetében is. Noha játékmenet szempontjából még mindig sokkal komolyabb és kihívásokkal telibb a Konami játéka, ám ez a nagy reform nem úgy sült el, ahogy szerettük volna, sőt, számomra csalódás lett az új rész.

DARTHS

PRO:
- + Bajnokok Ligája licenc
- + Megváltozott játékmenet...

KONTRA:
- - már megint a fránya licencek
- - bugok

8.5

GÉPIGÉNY:
Processzor: PIII 1.4 GHz
Memória: 1 GB RAM
Op.rendszer: 98/ME/2000/XP
Szabad hely: 6 GB
Video: 128 MB SM 2.0

WWW.PCGURU.HU/345

Edzeni soha sem árt **írta · Mo**

FIFA MANAGER 09

fejlesztő > Bright Future kiadó > Electronic Arts web > www.fm09.de

A Sports Interactive – Sega kompánia és a Football Manager sorozat valahogy mindig egy lépéssel a FIFA Manager előtt jár. Nincs ez másként idén sem, de el kell ismerni, hogy az EA Sportsnak ezúttal sikerült ismét egy kicsit közelebb férkőznie a nagy riválishoz.

Eget rengető újításokkal persze nem tud szolgálnia a FIFA Manager 09 a tavalyi megjelenéshez képest, mégis rengeteg dolog finomodott a programban, ami miatt érdemes leülni elé. A látványos kezelőfelület és a 3D-s meccsmotor már szériatartozéknak minősül a játékban, ám meglepő módon még ehhez is sikerült némi pluszt hozzácsempészni ezúttal. A menüpontok stílusosak, könnyen áttekinthetőek, egyszerűen jó rájuk nézni, a mérkőzéseket pedig maga a FIFA 09 grafikai motorja hajtja. Igaz, utóbbi menedzserjátékhoz képest kissé megnöveli a játék gépigényét (DirectX 9.0-val kompatibilis 128 MB-s videókártya szükségeltetik hozzá minimum 1 GB RAM-mal megtámogatva), de a látvány kétségkívül lehengerlő vetélytársaihoz képest. Bár a Sport Interactive válaszként a FIFA Manager kihívására idén végre 3D-s meccsnézési lehetőséggel turbózza fel a hamarosan megjelenő saját darabját.

Menedzseri szempontból a legnagyobb pozitív változáson a taktikai részleg esett át, kissé az FM mintájára fazonírozták a FIFA Manager ezen szekcióját. Könnyedén és gyorsan áttekinthetünk minden meccsel kapcsolatos információt, statisztikát, egyéni taktikai utasításokkal láthatjuk el a játékosokat, és megadhatjuk, hogy a pálya mely részére koncentrálva vezesse csapatunk a támadásokat. Nagy megelégedésre az adatbázis is rengeteget fejlődött: 57 bajnokság több mint 400 ligájában indulhatunk harcba a dicsőségért, és nem hogy a magyar, de még a ciprusi, a luxemburgi, a guatemalai vagy éppen az uruguayi pontvadászatban is kipróbálhatjuk magunkat. Fájdalom, a magyar másodosztály nem szerepel a választható ligák között, így a Fradi újra élvonalba vezetésére nem lesz lehetőségünk, de ezt a hiányosságot leszámítva 1500 irányítható klub és 25 000 játékos áll rendelkezésünkre, hogy teljesen elmerüljünk a virtuális futballvilágban.

A FIFA Manager 09 komplexitásából sem veszített, hiszen a kezdőcsapat összeállítása és a játékos transzferek mellet ismételten rengeteg teendőnk lesz, de persze csak akkor, ha szeretnénk. Átvehetjük az irányítást a komplett pénzügyi tranzakciók, a szponzori szerződések, de akár az edzőközpont és az arénánk fejlesztése felett is, utóbbihoz pedig vadonatúj stadiongenerátor dukál.

Szokásos módon a magánéletünkkel is törődnünk kell, és ugyan ez a Sims-szerű funkció színesíti a játékmenetet, ám a hardcore menedzsereket biztosan nem kötik majd le sokáig ezek a mérkőzések szempontjából elhanyagolható részletek. Tényleg szórakoztató, hogy a feleségünket romantikus vacsorára vihetjük, hogy lakásokat és menő autókat vásárolhatunk, vagy hogy a kölykünkből futballistát faraghatunk, de kicsit olyan, mintha a GTA 4-ben mondjuk a napi kajavásárlással vagy a csekkek feladásával kellene az időt töltenünk.

Azonban nem ez a legfontosabb aspektus, amiben a FIFA Manager csatát veszít az FM-el szemben, sokkal érzékenyebb pont, hogy a valószerűség megint nem tartozik a játék fő erényei közé. Például az ifik közül felhozott tini néha egyedül több gólt vág, mint a nemzetközi sztárokból toborzott komplett csatársor, a saját magunk által alapított klubból (merthogy erre is van lehetőség) pillanatok alatt kipenderítenek, ha nem megy a szekér. De az sem valami hihető, hogy egyetlen megnyert edzőmeccset követően rögvest három válogatott kínálja fel a szövetségi kapitányi posztját. A folyamatos előrelépés tagadhatatlan, de a trónfosztásra egyelőre még nem kerül sor, így a FIFA Manager 09 marad az év második legjobb futballmenedzser játéka.

Remélem átlátható a stratégia, aki ettől el mer térni, az bizony repül a csapatból!

pc guru

GRAFIKA	06	
ZENE/HANG	03	
JÁTÉKÉLMÉNY	05	

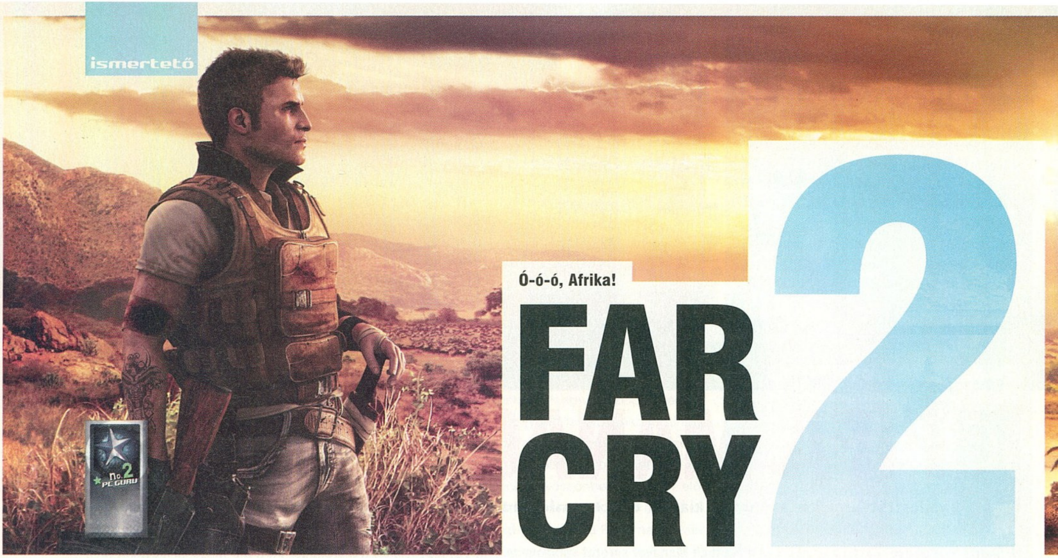
Évről évre javul a FIFA Manager, de azért még bőven van hova fejlődni, főleg, ha a nagy rivális Football Manager szériát nézzük. Az EA azért már jó irányba tapogatózik, ha jövőre a realitáson is csiszolnak, akkor még bármi lehet...

MO

www.pcguru.hu/310

8.2

GÉPIGÉNY:
Processzor: PIV 2.6 GHz
Memória: 1 GB RAM
Videó: 128 MB PS 2.0
Szabad hely: 3,5 GB
Op. rendszer: XP/Vista



Ó-ó-ó, Afrika!

FAR CRY 2

fejlesztő > Ubisoft Montreal kiadó > Ubisoft web > farcry.us.ubi.com írta · Chris

Egy jó akciófilm alapelemei: durva tűzharc, robbanásokkal megtűzdelt látkép, rengeteg fegyver, járművek, brutalitás. Úgy tűnik, a Far Cry 2 is hasonló elv alapján készült, hiszen minden van benne, ami a népnek kell, sőt, még annál is több.

Akciójátékok kedvelői már hónapok óta fenik a fogukat a karácsony környéki játékfelhozatalra, amiből kiemelkedik a Ubisoft montreali stúdiójában készült Far Cry második része. Voltunk olyan szerencsések, hogy a Lipcsében megrendezett Games Convention kiállításon már majdhogynem kész állapotában próbálhattuk ki a játékot, s ezt követően még nagyobb izgalommal teltek a hetek az októberi megjelenésig, hiszen az ott látottak egy fergeteges program ígéretét vetítették elénk.

Mint azt már jó párszor kifejtettük több előzetesben is, a Far Cry 2-nek nagyjából annyi köze van az első részhez, mint a Call of Duty 4-nek a S.T.A.L.K.E.R.-hez. Először is a környezet ezúttal Afrika, azon belül is egy polgárháborúktól dúlt ország, ahova épeszű ember be nem tenné a lábát. Mi sem önszántunkból tesszük, ugyanis egyfajta kormányügynököt alakítunk, akinek feladata a Sakál nevű fegyverkereskedő megtalálása és likvidálása – a csóka mindkét szemben-

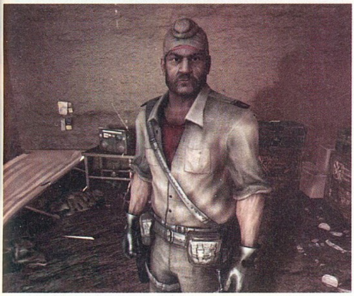
álló felet felfegyverezte. Megérkezésünk után hamar rájövünk, hogy küldetésünk bizony nem lesz sétagalopp. Pár perccel a leszállás után már a maláriával küzdünk és próbálunk talpon maradni a várost feldúló háborúban: egy szál pisztollyal küzdünk az életünkért.

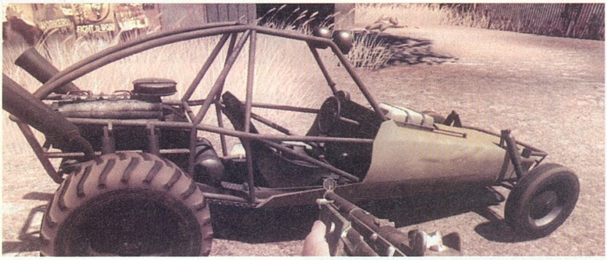
„A FAR CRY 2 NEM BOROGATJA FEL A MŰFAJ SZABÁLYAIT, DE VITATHATATLANUL AZ ŐSZ EGYIK LEGJOBB FPS-E."

Itt viszont jobb, ha elfelejtjük, amit a Far Cry első részében megtapasztaltunk! Ezúttal nem csupán egyszerű FPS vár ránk, hanem komoly történet, küldetésrendszer és egy hatalmas, számos járművel bejárható terület, amiben pillanatok alatt elveszhetünk. Ha párhuzamot szeretnénk vonni két játék közt, akkor a Far Cry 2-t leginkább a S.T.A.L.K.E.R.--hez tudnánk hasonlítani. Természetesen itt jóval kevesebb szerepjáték elemet találhatunk, hiszen már inventory-rendszer sincs. Csupán négy helyet kapunk, ahova négyféle fegyvert pakolhatunk. Az első helyen bozótvágó késünk kapott helyet, ami után jönnek az egyszerűbb oldalfegyverek (pisztolyok, géppisztolyok). Ezt követi a harmadik, legtöbbet használt kategória, ahova a különféle karabélyokat, sörétes- és mesterlövész puskákat tehetjük. Végezetül pedig a negyedik helyre kerülnek a lángszórók, rakétavetők, és egyéb nehézfegyverek, mint például egy gyalogsági aknavető. Bár eleinte nem fog szemet szúrni, de a Far Cry 2-ben szép számmal találhatók

Valahogy a rakétavető ezen oldaláról mindig sokkal szebbnek látszik a tűz...

Anyukádnak nem volt igaza, mikor azt mondta, hátba támadni gonosz dolog. Honnan tudná, fogadjunk sosem járt Afrikában. Naugye...





fegyverek, s ezekből újat többnyire csak akkor kaparinthatunk meg, ha különféle mellékküldetéseket oldunk meg a világban több helyen is felbukkanó fegyverkereskedőknek.

nyolítva a dolog, nem kell a World of Warcraft szintű küldetésnaplóra gondolni, de mégiscsak ez a játék azon része, ami miatt csak komoly hezitálást követően fogunk rányomni a Quit gombra. Egyszerre csak egyetlen küldetéssel foglalkozhatunk, s az adott kalandot apróbb elő-küldetés bevállalásával társunk könnyebbé teszi nekünk a főbb küldetéssel megoldását. A játék ezen része kicsit sematikus, hiszen általában ugyanazokat a dolgokat kell végrehajtanunk: lopni, ölni, esetleg valamit felrobbantani.

TŰZ, JÖJJ VELEM!

A tűz és a víz számítógépen történő lemodellezésével már jó pár éve próbálkoznak a fejlesztők, de úgy tűnik, jelenlegi masináink még nem járnak olyan fejlettségi szinten, hogy ilyen komoly részletességű szimulációt játékokban is létrehozzanak. Bár a Hydrophobia című projectben a víznek igazi mozgása lesz, igazán élethű tüzet eddig még nem láthattunk. Most viszont mindez megváltozik, ugyanis a Far Cry 2 úttörőként, a tűz szimulációját jól megoldó programként vonul be a játékpiacra. A lángok ábrázolása a játékban nemcsak egyszerű textúra-adalék, hanem a szél irányát követve terjeszkedő, fakunyhókat és száraz területeket felégető, minden gyúlékony anyagot lángba borító játékelem.

HAVEROKKAL EGY KIKÜLDETÉSEN

És itt jön a képbe a Far Cry 2 legnagyobb sajátossága, ami valójában nem más, mint egy szimpla küldetésrendszer. Az itt található feladatok megoldásával kerülhetünk egyre közelebb a Sakálhoz, s ez az, ami a történet fokozatos kibontakozását biztosítja számunkra. Nincs túlbonyolítva a dolog... a gép piros négyzettel jelöli a naplónkban. Amint felveszünk egyet a főbb küldetésvonalból, hamar kapunk egy telefonhívást is, amiben az épp aktuális haverunk ajánl fel egy alternatív megoldást a misszió végrehajtásához. Ezeket kék színnel jelöli számunkra a gép, s nagyjából annyiról szólnak, hogy ilyen küldetésekhez több helyről hozzájuthatunk, melyek közül a legkézenfekvőbbek az APR és az UFLL (a két szemben álló csoport) által adottak, melyek közül sajnos választani nem lehet. Ezután jönnek a fegyverkereskedőktől kapható küldetések, melyekre mindig érdemes lesz időt szánnunk, hiszen ezeknek köszönhe-

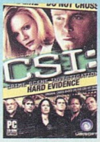
UBISOFT JÁTÉKOK

ALEXANDER

Tipikus bukta. A nagy gőzzel beharangozott, de egyébként katasztrofális Oliver Stone film játékátirata, amely stratégiaként igyekezett meghódítani a játékosokat, de minőségben talán még a rendkívül rossz mozifilmet is alulmúlta. Ezt még a UbiSoft is szeretné elfelejteni.

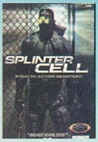
CSI: HARD EVIDENCE

Elképesztően sikeres és profin kivitelezett sorozatból egy teljesen középszerű és unalmas játék, tucatmunka, amiből a közeljövőben érkezik a New York-i helyszínelőket szerepeltető folytatás. Nem minden arany amihez a UbiSoft nyúl és erre bizony tökéletes példa a teljes digitális CSI széria.



SPLINTER CELL

A lopakodós FPS-ek királya. Sam Fisher, a sci-fi technológiával segített kommandós úgy menti meg a világot, hogy a pisztolyát sem süti el. Bár a sorozat utolsó epizódja igencsak félrecsúszott, az első rész mérföldkő a játékok történelmében, és a kanadai srácok legjobb munkája is egyben.



LEGROSSZABB — LEGJOBB

tően nyithatunk meg új megvásárolható fegyvereket, illetve egészíthetjük ki menedékházainkat. A pályán található rádiótornyok is rengeteg küldetéssel láthatnak el minket, ezen helyeken egy eltorzított hangú ismeretlen közli, hogy épp kit kell eltennünk láb alól. Emellett fontos eleme a játéknak, hogy a helyi lakosoknak segítünk útlevélhez és egyéb hasznos holmikhoz jutni, jutalmunk pedig az elengedhetetlen, malária elleni gyógyszerünk lesz, amit időről időre be kell vennünk, hogy átmeneti segítséget nyújtson a betegség elleni harcban.

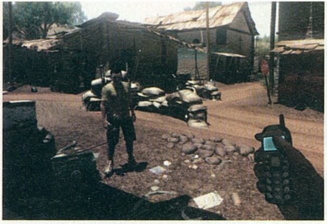
Végezetül pedig úgynevezett haverjaink is feldobhatnak számunkra egy-két megoldásra váró problémát, ezen spanok jelenléte ugyancsak a Far Cry 2 egyik sajátosságát képezi. Ezekkel a haverokkal nagyjából a második küldetésben ismerkedhetünk meg, amikor is ki kell mentenünk egy fogságba esett személyt, akiről csak cellájának felnyitása után tudjuk meg, hogy kicsoda. Ez minden végigjátszásnál véletlenszerű, viszont ami állandó, az a kapott feladatok és az általuk nyújtott segítség lesz. Egyszerre legfeljebb két haverunk lehet, ha pedig elhalálóznak, akkor kénytelenek leszünk újakat beszerezni, mert nem lehet őket visszahozni a sírból. Egyikőjük mindig az épp aktuális küldetésünket egészíti ki különféle másodlagos küldetésekkel, a másik pedig extra életként funkciónál – azaz életerőnk nullára redukálódása esetén kirángat minket a tűzharcból, és visszahoz minket az élők közé.

VEDD KÉZBE A DOLGOKAT!

Sajnos a Far Cry 2 multiplayer módjától nem vágtuk hanyatt magunkat, ugyanis a hagyományos játékmódokon kívül csak egy általános területfoglalós mókát találtunk, amiben gyémántokból vásárolhattunk magunknak különféle fegyverfejlesztéseket. Nem úgy, mint magától a pályaszerkesztőtől, ami minden viszonylatban felülteljesített! A beépített editor roppant könnyen kezelhető, pillanatok alatt összedobhatunk vele egy multiplayer pályát, amit aztán megoszthatunk a világon lévő játékosok ezreivel. Egy szimpla térképet nagyjából négy lépésből készíthetünk el: különféle méretű és erősségű ecsetek segítségével kialakítjuk a domborzatot, majd megfestjük azt a kívánt textúrákkal – legyen szó akár sivatagos, sziklás vagy egyéb vidékről. Ezután jöhet az utak rajzolása, a különféle vegetáció kialakítása, valamint az épületek és járművek elhelyezése a pályán. Külön érdekesség, hogy félkész munkánkat bármikor saját kézből próbálhatjuk ki, ugyanis pár másodperc alatt beugorhatunk, és máris testközelből ismerkedhetünk alkotásunkkal.

VÉRES GYÉMÁNT

Amellett, hogy a küldetések megoldásával egyre közelebb kerülünk legfőbb célunk megvalósításához, egy-egy feladat végrehajtásáért munkaadóink csiszolatlan gyémántokkal jutalmaznak minket, amiket a fent említett fegyverkereskedőnél költhetünk el. A vásárlói lista idővel bővül majd, némi kalandozás után nem csak egyszerű fegyvereket, hanem különféle kézikönyveket vagy kiegészítőket is vásárolhatunk magunknak. Előbbi a fegyverek hatékonyabb működését biztosítja számunkra, utóbbi pedig nagyobb lőszerkapacitást, vagy menedékházaink kibővítését jelentheti. Különösen érdemes lesz az itt vásárolt mordályokkal elindulni, ugyanis az ellenfeleinktől zsákmányolt rozsdás darabok gyakran besülhetnek, beragadhatnak, ami – mondanunk se kell – roppant kínos lehet egy heves tűzharc közepén. Gyémántokhoz nem csak küldetések megoldásával juthatunk, hanem elvétve találhatunk is egy-kettőt. Most persze felmerülhet bennünk a kérdés, mégis hogyan veszünk észre egy apró követ a világban? Szerencsére a készítőknek megvolt a válaszuk erre a fogós, ravasz kérdésre, és mindegyiket egy aktatáskába rejtették, amiken még GPS lokátor is található. Így ha egy ilyen táska közelébe kerülünk, a GPS-en vevőnkön található zöld fény egyre erősebb villogással jelzi, hogy merre is kellene keresgélnünk. E táskák gyakran nehezen elérhető helyeken vannak (háztetőkön, hidak alatt), úgyhogy mi jó pár órát eltöltöttünk felkutatásukkal – egyébként a fejlesztők összesen kétszáz bőröndöt rejtettek el játékszerte.



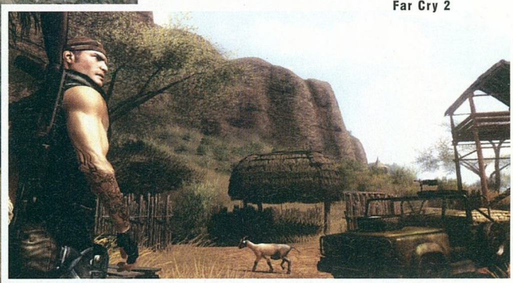
Erről van itt szó kéremszépen. Ez a XXI. század, már a szavanna közepén is fullos a térerő.

UTAZNI ÉRDEMES

A Far Cry 2 világa hatalmas, a tájékozódásban egy térkép és egy GPS készülék lesz segítségünkre, s ezeket használjuk majd a leggyakrabban a játék során. A térképen mindig megfigyelhetjük aktuális helyzetünket, merre találhatók elsődleges és másodlagos feladataink, valamint

És akkor a nagy barna foltnál fordulj balra, pörögj kétszer a tengelyed körül és mikor emúlt a szédülés, akkor a folytathatod az utad a következő nagy barna folt felé...

Figyelj! Figyelj! Most varázsolni fogok. Te becsukod a szemed, számolsz tizig és mikor kinyitod, addigra én eltűnök...



Nem kell ám félni, bármennyit is lesz a karakterünk a tűző napon, ilyen szint azért nem fog felszedni magára. Persze a napszenyó nem árthat...

HA MEGSEBESÜLSZ...

SEBÉSZKEDNED IS KELL, GOLYÓT KIOPERÁLNI ÉS EGYEBEK, HOGY ISMÉT FOLYTATÓDHASSON A KÜZDELEM.

...NEM ELÉG CSAK BEKAPNI EGY FÁJDALOMCSILLAPÍTÓT.

kirajzolódnak a fontosabb fegyveres ellenőrzőpontok és útvonalak. Mivel a térkép sosem takarja ki a képernyőt és végig a kezünkben van (akár mozgás közben is), elég egyszerűen csak lenéznünk, s máris megtudhatjuk, merre járunk és hova akarunk eljutni. Útmutatónkat az épp aktuális járművünkben is elővehetjük, ilyenkor is fejünk (azaz a kép) függőleges mozgatásával bizonyosodhatunk meg afelől, hogy jó irányba haladunk. Hasonlóan a való élethez, a játékban sem ajánlatos megosztani figyelmünket a térkép és az út figyelése közt, különösképpen úgy, hogy minden 200 méteren terepjárókból tüzelő fegyveresekbe rohanhatunk, nem beszélve a különféle út menti vegetációról – ezeken mi is gyakran akadtunk fel a térkép bogarászása közepette.

A hatalmas bejárható terület miatt a legtöbb időnket utazással fogjuk tölteni, ami csak az első három-négy órában élvezetes, utána már inkább csak felesleges macerának érezzük. A szabadságérzetéhez persze ez is hozzátartozik, amit igyekeztek a készítők a lehető legélvezetesebb és legegyszerűbb módon tálalni számunkra. Számtalan jármű közül választhatunk célunk eléréséhez, közlekedhetünk vízen és szárazföldön egyaránt. Nagyobb távolságok megtétele előtt mindig érdemes figyelembe venni a táj perifériáján végigfutó buszhálózatot is, ami egy rövid töltés után elrepíthet minket célunk közelébe, ahol aztán mindig találunk megfelelő négykerekűt, amivel folytathatjuk utunkat. Érdekes tény különben, hogy ez az egyetlen esemény a játék során, ami töltéssel zavarja meg az amúgy folyamatos játékmenetet.

EZ A HARC A RÉGI

Bár rengeteget fogunk utazni, természetesen a lényeg azért az akción van. Ha másban nem is, ez a rész roppant mód hasonlít a Far Cry első részére. Az épp aktuális küldetéseink általában kimerülnek abban, hogy nyírjunk ki valakit, robbantsunk fel egy gáztartályt vagy épp egy vasúti vagont. Persze mindezt megpróbálták színesíti a Ubisoft szakemberei, de komoly kalandjáték elemekre, lopakodásra, vagy Fallout szerű dialógusokra ne számítsatok. A Far Cry 2 inkább akciójáték, mint RPG. Komoly tűzharcok és rengeteg izgalmas jelenet gondoskodik arról, hogy egy pillanatra se lankadjon figyelmünk a játék iránt. Ez persze sokakat már nem hoz lázba, így előfordulhat, hogy öt-hat óra játék után beleununk az egészbe. Sajnos a küldetések sokszor repetitívek, ráadásul a mesterséges intelligencia sem áll a helyzet magaslatán, így olykor nem biztosít kellő kihívást a program a veterán játékosok számára. Ellenfeleink többnyire mindig ugyanazok a szakadt ruhás egyének lesznek, akikkel már az első öt percben megismerkedünk, csupán fegyvereik javulnak az idő előrehaladtával. Gyakran azt vettük észre, hogy össze-vissza mozognak, illetve nagyobb távolságnál még akkor sem vesznek észre minket, ha egy mesterlövész puskával egy hordót röpítünk mellettük a levegőbe. De szerencsére ez nem túl zavaró, s a legtöbb ilyen nyitott világú FPS esetén adott ez a probléma, ezért mi igyekeztünk elnézni a program ezen hiányosságát. Ugyanis hiába a butácska MI, komolyabb túlerő esetén könynyen azon kaphatjuk magunkat, hogy életerőnk pillanatok alatt nullára esik. Ilyenkor, ha sikerül időben fedezékbe vonulnunk, a H gomb megnyomásával toldozhatjuk be sérüléseinket, ami a sebesülés mértékétől függően jelenthet egyszerű injekciót, vagy gyomorforgató „egy fogóval nekiesünk a combunkba fúródó golyónak" című kisebb operációt.

AFRIKA, TE CSODÁS!

Végére hagytam a Far Cry 2 legnagyobb erősségét: az elképesztő látványt. Hihetetlen, mit alkottak számunkra a kanadai fejlesztők, ugyanis a játék frenetikusan jól néz ki. Afrika változatos környezetének minden eleme megtalálható a játékban, kezdve a buja dzsungelektől a poros sivatagokon át egészen a sziklás hegyekig, mindez olyan hitelesen ábrázolva, ahogy eddig játékban nem nagyon láthattunk. A növényzeten átszűrődő fény, a lenyugvó nap látványa, mindmind olyan látványos, hogy percekig nézegettük az állóképet monitorunkon. Ilyen látványhoz persze gyakran hatalmas gépigény is párosul, de a Far Cry 2 esetében minden sokszintűen skálázható, így még a közepes kategóriájú gépeken is könnyedén elfut, ráadásul minőségében sem romlik számottevően. Talán nem túlzás kijelenteni, hogy minden idők legszebb PC-s játékát üdvözölhetjük személyében, ami ismét bebizonyította a Crytek motor rátermettségét a grafikai szegmensben.

PC GURU

GRAFIKA	10
ZENE	08
JÁTÉKÉLMÉNY	08

A Far Cry 2 egy hihetetlen grafikai látványorgia, aminél szebbet még nem láthattatok. Ráadásul a látvány nem minden, hiszen a készítőknek sikerült egyszerű lövöldözős játékból egy küldetésalapú, sok újdonságot tartalmazó, maradandó alkotást összehozniuk.

CHRIS

PRO:
+ Nagyon szép
+ Küldetések, haverok, térkép
+ Szabadon bejárható vidék

KONTRA:
- Sokat kell utazni
- Kicsit buta az MI

8.6

GÉPIGÉNY:
CPU: Pentium IV 2.4GHz
Memória: 1 GB RAM
Op.rendszer: XP/Vista
Szabad hely: 8 GB HDD
Video: 256 MB SM 2.0

www.pcguru.hu/8h

COMMAND & CONQUER RED ALERT 3

Az oroszok már nem a spájzban vannak írta · Tika

fejlesztő > EA Los Angeles kiadó > Electronic Arts
web > www.ea.com/redalert/index.jsp.

Februárban a világon elsőként számolhattunk be arról, hogy az EA berkein belül már zajlik a Red Alert széria harmadik részének fejlesztése. Jó fél évvel később már a kezünkben a nagynevű RTS-széria legújabb darabja, és most megtudhatjátok, hogy miképp vélekedünk a vörösek harmadik eljöveteléről.

A pró ferdítéssel, de kijelenthető, hogy a ma köztudatban élő RTS fogalmát a Westwood alkotta meg a Dune II-vel, és csak ezután következett a Command and Conquer széria és annak másod-, majd sokadvirágzása, hogy végül annyiszor bontsa szirmait e jeles univerzum, amitől más játéknál már sikítva fejelnénk a billentyűzet műanyag vackaiba, mondván: nehogymá' megint, és ugyanazt! Ám Westwoodék maradandót alkottak, akkoriban persze az élő szereplőkkel felvett átvezető videók még nem számítottak kurizóriumnak (bőven Mad Dog McCree korában járunk, és utána lehet nézni Mark Hamill Wing Commanderes kapcsolatának is), de olyat kevesen tudtak kifőzni, hogy egy koherens, jól átlátható, kétpólusú világban stratégia és látvány is legyen a fazékban...

A Westwood nagyobbik fele azóta elvonult egy másik univerzumba, lévén ők már Petroglyph Gamesként éppen az Empire at Wars-t hegesztik a Csillagos háborúsoknak. A stáb maradéka az Electronic Arts Los Angeles-i stúdiójába olvadt be, és ott építik tovább rendületlenül a CnC franchise-t, immár három – Tiberian, Red Alert, Generals – különböző szálon futatva. A Red Alert ebben a viszonylatban az előjáték szerepét tölti be, megmutatva, hogy a NOD és a GDI előtt is létezett a világ, és Kane nem feltétlenül egyedi eset a kezelésre szoruló orosz vezetők palettáján. Történt ugyanis még az RA első részében, hogy látva a második világháború borzalmait, Albert Einstein szerkesztett egy időgépet, és kivonta Hitlert a forgalomból. Az eredmény egy náci eszméktől mentes Európa, csak az öreg zseni éppen Sztálint felejtette ki az egyenletből, aki az alternatív idővonalon a régió jócskán megerősödött mumusa lett. Innentől a jólfésült nyugat és a világhódításra készülő kommunisták közti konfliktus már menetrendszerűen következett be, és ezek újabb s újabb generációit éltük meg küldetéslemezek, illetve folytatás formájában. Most pedig jön, ami még nem volt, alternatív valóság, egy alternatív idővonalon, ugyanis a derék elvtársaknak is lett időgépe, és a harmadik részben a Kreml falait döngető szövetségesek utolsó rohama előtt nem restek visszamenni 1927-be, hogy magát Albert Einsteint töröljék ki végérvényesen a tér-idő kontinuumból. A visszatérő szovjet vezetők elégedetten konstatálják, hogy a nyugati világ minden fronton meggyengülve jelentősen hátrébb szorult, de az arcukra rögtön rá is fagy a mosoly. Japán ugyanis szép csendben felépítette a birodalmát, olyan kulcsszavakra alapozva a sikert, mint nanotechnológia, robotika, és nem mellékesen számbeli fölény is tettenérhető az oldalukon. A felkelő nap országa egyszerre akar végezni a két nukleáris arze-

Idén ismét divat a vörös. Ha minden orosz ilyen lenne, akkor egyáltalán nem bánnánk, ha megint bevonulnának.

Luc Besson Nagy kéksége ehhez a hatalmas lángcsóvához képest ártatlan kis semmiség...

A Red Alert 3-ban lesz néhány nedves helyzet. Sajnos nem feltétlen a bő mellre eresztett leánykák miatt.

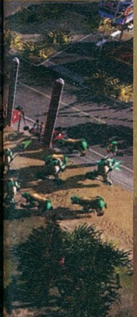
nál nélkül maradt riválissal (Világ-Einstein = 0 atombomba), nem lesz itt se kommunizmus, se demokrácia, wakarimasu ka!?

A SZEXUALITÁS NEM CSAK A HALDOKLÓ NYUGAT ÓPIUMA...

A megszokott két frakció helyett kaptunk hármat, és persze a hagyományosan erős körítés sem maradt el. Minden egyes küldetéshez tartozik egy átvezető videó – élő szereplőkkel és renderelt animokkal megtámogatva, továbbá egy katonai helyzetértékelés, amit a megfelelő, értsd 90-es mellbőséggel (mindhárom frakció ugyanazokat a testi adottságokat kötötte a felvételi procedúrához...) megáldott összekötőtisztnek álcázott cukorfalat prezentál kellően bedőlve a kamerának, és van még a tényleges taktikai szituáció vázlata. A fullképernyős mozihangulatban olyan emblematikus figurát, mint Kane (Joseph D. Kucan), sajnos nem igazán sikerült felvonultatniuk, észrevehetően mindig inkább egy a közelben sertepertélő dekoltázsra bízták a szükséges motivációt. Persze ennyire nem rossz (naná, hogy nem, lásd külön anyagunkat) a helyzet, hisz Tim Curry vagy Peter Stormare (orosz oldalról), illetve az amerikai elnököt megformáló J. K. Simmons, illetve Jonathan Price hozza a formáját. Viszont George Takei (Hősök) a japán uralkodó szerepében nagyon gyenge, ugyanígy a renegát orosz tábornokot alakító Andrew Divoffba is csak annyi feszültség szorult, mint egy lemerült ceruzaelembe. A történet gyakorlatilag a szokásos, orosz raccsolással – morzsold össze az imperialisták golyóit, nyugati felsőbbséggel – védd a demokráciát, japán színekben meg bushido és a barbárok befenyítése a napirenden. A talpalávalót pedig többek közt a C&C sorozattal összenőtt Frank Klepacki szerezte (a Hell March-ot is feldolgozta újra), és a Skywalker Symphony Orchestra játszotta fel adathordozóra, a megszokott – kiváló – minőségben...

NEM TÚLZUNK, HA AZT MONDJUK, HOGY A RED ALERT 3 MELLBEDOBÁSSAL NYER A TÖBBI STRATÉGIA ELŐTT.

Színes, csilli-villi, a negyedik rész talán már szagos is lesz, esetleg fogdosható...



SZUPERFEGYVEREK

SZÖVETSÉGES

CHRONOSPHERE: Lényegében egy teleportáló szerkezet, amit aktiválva, az 1-es feliratú körrel lefedhetünk néhány saját egységet (gyalogságot nem, mert arra halálos), a kettes feliratot pedig csak betésszük az ellenfél bázisának közepére, és már is átvittük az anyagot a tér-időn, és lőn meglepetés.

PROTON COLLIDER: Szép, nagy, ágyúra emlékeztető platform, amely egy forró energiafürdőt kreál a célterületen, értelemszerűen az infrastruktúra és a helyszínen tartózkodók mennek a levesbe.

SZOVJET

IRON CURTAIN: Megépítését követően érdemes azonnal Apocalypse tankok vásárlásába ölni a kreditjeinket, majd e remek szerkezettel kinetikus aurát hozhatunk létre körülöttük, gyakorlatilag sebezhetetlenné téve őket.

VACUUM IMPLODER: Ez egy vákuumos robbanófejjel szerelt töltetet indít, a célterületnek annyi, tankokat, hajókat, bármit magába szippant, és szétmorzsol.

JAPÁN

NANOSWARM HIVE: Nanorobotok billióiból összeálló méretes kupolát hoz létre, amit barikádként emelhetünk értékes egységeink és épületeink köré.

PSIONIC DECIMATOR: Pusztító pszionikus energiát szabadít el a célterületen, amely a talajszintig lerombol mindent. Látványos, színpompás hatásmechanizmusát az ellenség bázisának közepén élvezhetjük leginkább.

Rengeteg lehetőségünk lesz, hogy egy kis vizes mókával hűtsük le a kedélyeinket.

Nos, ezen a képen tökéletesen látszik, hogy milyen az, amikor egészen másképp veszünk forró fürdőt.

NÉGYKEZES, RED ALERTRE KOMPONÁLVA

Feleim, ámuljatok, mert bizony a kooperáció immár átgyűrűzött a szingli szálra. A hadjáratokat ugyanis két személyre írták, azaz csirke parancsnokként beharangozott személyünk megléte mellett jobbik esetben egy barátunk (vagy éppenséggel egy vadidegen a GameSpy-ról) is becsatlakozhat, rosszabbik esetben (offline opció esetén) pedig a gépi intelligencia lesz a harcostársunk. Utóbbi semmit sem von le az alkotás értékéből, az AI becsülettel támad-védekezik, terjeszkedik egy bizonyos sablon mentén, sőt még bizonyos pontok bevédésére, lerohanására is rávehető, épp csak a humán pajtással nem összemérhető az élmény. Egy intelligens cimbivel ugyanis megoldható a kétirányú fejlesztés – mondjuk te légi arzenállal és vízen haladsz, ő a szárazföldön keményít –, vagy logikusabban feloszthatók a nyersanyaglelőhelyek, és persze a hadműveleteket is jobban össze lehet hangolni.

TERMÉSZETESEN A VILÁGMEGVÁLTÁS ELMARAD RTS FRONTON, DE A SZÍNVONALAT TARTJA A SOROZAT.

CUKORSZIRUPOS, DE MÉG MINDIG HALÁLOS KÜLSŐ

A pályára beesve aztán két dolgot szűrhetünk le, az egyik, hogy a városi közeg és a víz volt a pályatervezők legjobb barátja – ergo összefegyvernemi a buli, és dózerolós a stílus; a másik pedig, hogy a bétateszterek elejtett megjegyzései alapján barbisnak csúfolt grafika tényleg nem szűkölködik a színekben. Az RNA engine (lényegében a hajdani W3D-ből a CnC Generalshoz továbbfejlesztett SAGE utód) azonban közel sem rózsaszínre lett szabva, a részletesség kiváló, érdemes megnézni, ahogy egy V4-es kilövőegység rakétát indít – gyönyörű, ám tény és való, hogy a piros medvék (új orosz anti-infantry egységek) „katapult" bukfencei a tengerparton felejtett napozóernyők kontrasztjában komikusan hatnak. Ha megemlíteném, hogy egy-két pályán vidámparki elemeket is láttam, végleg megcáfolnám magam, de ezek tényleg csak szórványosak, továbbá talán a C&C világvége hangulatú gazdaságára visszavezethető, hogy ott csak egy alapozóra futotta az egységeknél, az épületek is kopárabbak, itt pedig becsülettel be van mázolva minden.

A RED ARMY ÚJRA MENETEL...

Az új idővonal hoz néhány új dolgot, lényegében a japán egységek többsége teljesen friss ebben az univerzumban, de a megszokott repülők, hadihajók, gyalogság terén nincs olyan komoly differencia, amitől ne ismernénk fel, hogy ez itt bizony a Red Alert széria egy darabja. Tanya még mindig rövidnadrágban és topban kommandózik, s ugyanúgy megvannak azok a szimplán vele végigrombolható pályák, mint régen (csak Natasa személyében most már van konkurenciája). A szovjeteket még mindig a masszív páncélosok, erős haditengerészet – tengeralattjárók, csatahajók – jellemzik, azaz az erődemonstrálós, bedarálós stratégia hívei. Jó ötlet volt a kétéltű Bullfrog bevezetése, amivel egységeket lehet behajigálni a védelem mögé, de a szárazföldön póklábakra váltó Tesla csónak is hangulatos, akárcsak a Terror drone-ok fűrészfogas rohamai. A nyugati szövetségeseket ellenben komplex stratégiázásra kényszerítő high-tech cuccokkal áldotta meg az isten, desszant-platformként használható nehézbombázóval, láthatatlan tankokkal, teleportálható gépesített erőkkel, és a cryocopterrel, amely mélyrefagyasztja a legdurvább haditechnikákat is.

MADE IN JAPAN

A japán birodalmi eszméket olyan eszköztárra építették, ami a transzformerek és óriásrobotok hazájától egyáltalán nem idegen. A legtöbb egységük, kezdve a tengeralattjáróból vadászgéppé, vagy a lépegető robotból helikopterré konvertálható egységtől a fénykardos szamurájokig, mind-mind egyfajta kikacsintás a bushidot és a robotikát egyformán szívén viselő szigetország felé. Viszont a Shogun Executioner névre hallgató szuperfegyver-rettenetnél már éreztem, hogy ez kicsit sok. Egy böhöm, szamurájt formázó robotról van szó, amely polipszerű felsőtestével minden irányba tud támadni, spéci csapása bázisokat tesz a puszta földdel egyenlővé, lábai épületeket döntenek le, és hogy a shogunátus büszkeségét nehogy bealázza valami tajgáról szalajtott hadfi, az életereje a közelben lévő Tesla energiát használó járművekből, védőtornyokból folyamatosan újratöltődik. Szintén durva a Tanya-val egyenértékű

RA3 CSAJOK

GEMMA ATKINSON

A szövetségi haderő szigorúan csak a "karosszériát" vette figyelembe Lt. Eva McKenna kiválasztásánál, a modellként – leginkább férfimagazinok címlapján – érvényesülő hölgy színészi kvalitásai halványabbak a megszokottnál, de a külseje...

KELLY HU (lásd a túloldalon)

Suki Toyama szerepében a Skorpiókirály c. film lenge öltözetű varázslónőjét láthatjuk viszont. A honolului születésű színésznő az X-Men 2 (Deathstrike) mellett sorozatokban és középszerű akciófilmekben építgette karrierjét.

IVANA MILICEVIC

Az orosz Dása Fedorovics hírszerző tisztet (szó szerint) megformáló hölgyemény feltűnt már néhány nívósabb alkotásban is, így például a legutolsó Bond filmben (Casino Royal), illetve a Felejtés Bére című Ben Affleck időutazós moziban.

TANYA

Tanya, a brit kommandós hölgyemény kedves szokása szerint két pisztollyal lövi halomra a gyalogságot, a tankokat és épületeket pedig C4-gyel belülről robbantja fel. Jenny McCarthy expIaymate-et sikerült megnyerni a szerephez.

NATASA

Natasa cizelláltabb lélek, lévén ő mesterlövészpuskával teszi megközelíthetetlenné magát, az infrastruktúrát és a gépesített alakulatokat viszont a flintára szerelt célmegjelölővel festi meg, hogy aztán a légierő instant lebombázza. Gina Carano ketrecharcos (muay thai specialista) vállalta fel a szerepet.

harcosuk, Yuriko Omega, aki pszicho-kinetikus képességeivel tankokat dobál a levegőbe, és naná, hogy a tipikus japános-térdzoknis lolis külsőt kapta.

TOP SECRET PROTOCOLS

Újdonság, hogy minden frakció képes a vízre építkezni (kivéve a barakk és a tankgyár), a nyersanyag (érc) behordása is leegyszerűsödött, lévén depóba vannak halmozva (szembe pakold a finomítót: gyors, tiszta megoldás), de természetesen a bónuszokat adó épületek (radar, kórház, olajkutak, etc.) itt is megtalálhatók. A szuperfegyverek egy része telepíthető (építhető) formában van jelen, illetve a bal alsó sarokban helyet kapott egy az adott pályán az előrehaladásunkat mérő számérték, amely a szigorúan titkos protokollok kiváltását teszi lehetővé. Protokoll címszó alatt ugyan fejlesztések is találhatók, de lényegében légi csapások, durva bombák, orbitális pályákról becsapódó műholdak és a tér-időt manipuláló eszközök lenyűgöző lajstromából csemegézhető ki egy-egy újratöltődő, szépen becsomagolt szívatás.

A stratégiai rész bonyolultabb lett, húzósabb pályákon már-már súrolja a kezelhetetlenség határát, ugyanis a régi jó helikopter üti a tankot, helikoptert üti a vadászgép, vadászgépet a légvédelem, és így tovább sablonra felépített kő-papír-olló biztosítás mellett még a különleges képességeket is illene bekapcsolni. Figyelni a már felfejlődött (három szintlépés/kopf) egységek javítására, terjeszkedni és gyártani folyamatosan. No, ezt most szorozzuk meg hárommal, hisz földön-vízen-levegőben egyszerre nyomulunk, adjuk hozzá a szuperfegyverekkel bekapott/okozott károkat, aztán lehet menni pótkézért, vagy elfogadni, hogy néha egy kicsit olyan bummbele lesz a taktikánk. A bázisvédelem már korántsem feltörhetetlen, a nagy csatahajók (és a pályatervezők vízimádata) tettek róla, hogy szuperfegyverek nélkül is rést üthessünk a falakon. Multiplayerben egyelőre még csak korlátozott benyomásaink voltak, de az már látszik, hogy a japánok sokszínű egységeit sem könnyű kijátszani – a levegőből eléggé sebezhetők, és az oroszok még mindig a legjobb választás induló frakciónak.

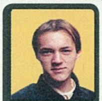
MÉG MINDIG SZERETÜNK...

A Red Alert mindig is a hidegháború görbe tükre volt, a néhol kicsit gagyiba átcsapó videóival, a túljátszott karaktereivel, állatseregletével (delfinek, medvék, kutyák), amelyhez most még egy kontrasztosabb, színes világ is társult, no meg Japán. Vannak bakik, az MI összegubancolt útvonalaiba a nagyobb egységek rendszeresen beakadnak. Ha személyre szabott, aprólékos pátyolgatásba kezdenénk az ütközetek jószerivel követhetetlenné válnának, és néhány egység tűzerejét, pl. a csatahajókét eltúlzottnak érzem, de a többi nagyon is rendben van. El kell ismerni, hogy ez az univerzum megunhatatlan, és továbbra is kihagyhatatlan...

PC GURU

GRAFIKA	09	
ZENE	09	
JÁTÉKÉLMÉNY	08	

Az új, sokkal színesebb világ egy hajdani klasszikusra, a Zedre emlékeztet, nekem bejött, Japán transzformerszes egységei szintén a befogadható kategória, és azon sem szabad keseregni, hogy sztoriból csak egy ilyen félig lerágott csontosra futotta, a kooperációval és a lenge öltözetű leányzókkal nálam ez is kompenzálva van.



TIKA

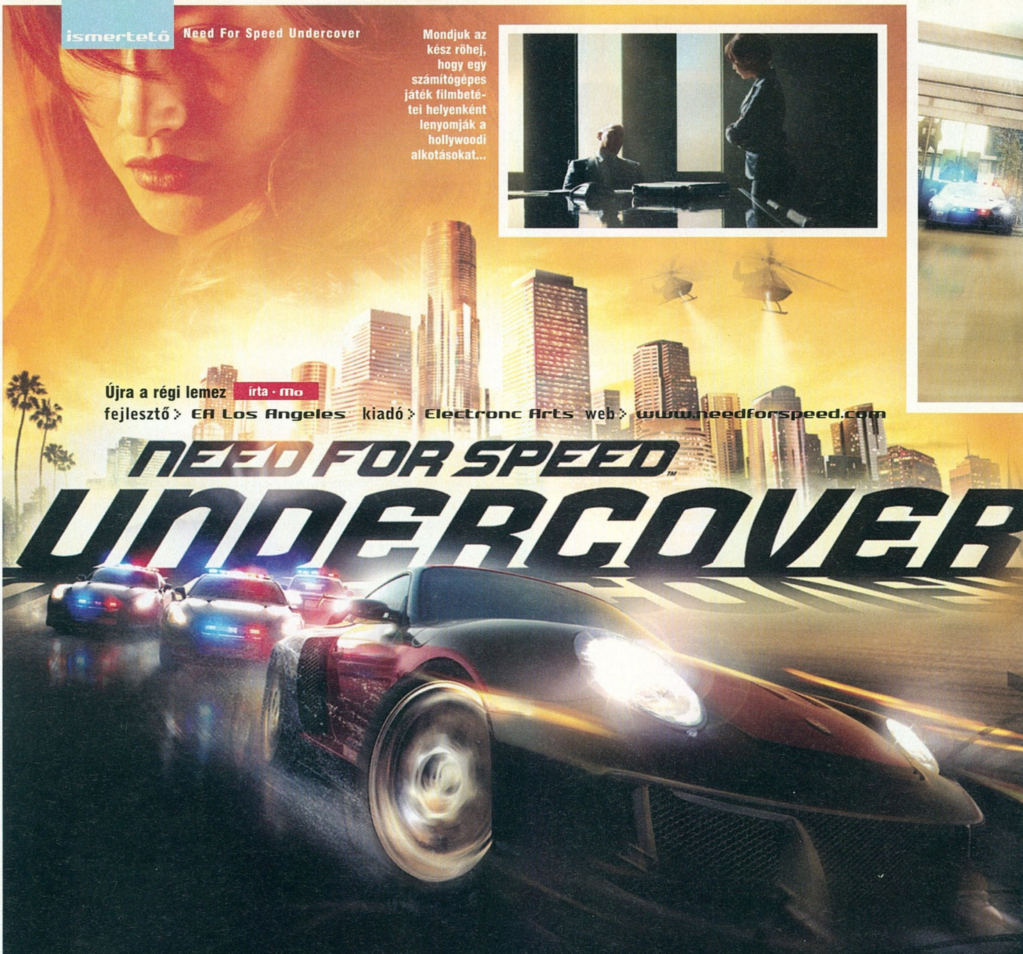
PRO:
- Ko-opra felépített kampányok
- Látványos grafika
- Jó körítés, videók, zene

KONTRA:
- Túl gyors, nehezen követhető
- Néhány egység/szuperfegyver aláássa a taktikát

8.6

GÉPIGÉNY:
Processzor: PIV 2,2 GHz
Memória: 1024 MB RAM
Op.rendszer: 98/ME/2000/XP
Szabad hely: 10 GB
Video: GeF 6800 v. ATI X800

WWW.PCGURU.HU/1176



Mondjuk az kész röhej, hogy egy számítógépes játék filmbetétei helyenként lenyomják a hollywoodi alkotásokat...

Újra a régi lemez **írta · mo**

fejlesztő > EA Los Angeles kiadó > Electronc Arts web > www.needforspeed.com

NEED FOR SPEED UNDERCOVER

A Need For Speed Undercover olyan, mint egy csillogó-villogó hollywoodi popcorn mozi: profi kivitelezés, lehengerlő látvány és dübörgő tempó az egyik oldalon, elkoptatott sablonok, nulla eredetiség és bosszantó hibák a másikon.

Kissé félve helyeztem be a meghajtóba az utóbbi két évben zuhanórepülésbe kezdő Need For Speed széria legújabb darabját, az Undercovert. Nem csoda, hiszen az előző epizóddal, a franchise-t új irányba terelő tavalyi Pro Streettel nagyon mellélőtt az Electronic Arts: hiába dicsekedtek a gumiégés közben keletkező füst amúgy tényleg gyönyörű effektjével, a dögunalmas pályaversenyek világa nem vonzotta az illegális városi durvulásra vágyókat. Ez pedig az eladási adatokon is „gyönyörűen" meglátszott. Bevallottan még a játékgyártó mammutcég vezérének, John Riccitiellonak sem nyerte el a tetszését a végeredmény, így ideje volt, hogy a stúdió komolyabban elgondolkodjon a sorozat jövőjén.

VISSZA A GYÖKEREKHEZ!

A megoldás kézenfekvőnek tűnt: vissza kell térni a korábbi sikerek bevált receptjéhez. Ezért a 2005-ben osztatlan sikert arató Most Wantedet vették az idei Undercover alapjául. A gyakorlatban ez annyit tesz, hogy a lóerők ismételten városi környezetben dübörögnek, forgalmas autópályákon, zegzugos belvárosban és lepusztult ipari negyedekben kergethetjük kedvünkre a rivális ellenfeleket, illetőleg kedvenceink, a rend éber őrei is visszatérnek, hogy megkeserítsék életünket.

A széria új, vagyis inkább régi pályára állítására ezúttal kétszer annyi időt áldozott az EA fejlesztőstúdiója. A Black Box munkatársai már tizenhat hónapja (vagyis még a Pro Street megjelenése előtt... khmmm, erre azért ne fogadjunk nagyobb összeggel) belefogtak a játék elkészítésébe a vancouveri bázison. Mondjuk fele akkora létszámmal, így könnyen kiszámolható, hogy a ráfordított munka mennyisége nem sokat változott az eddigiekhez képest. A marketinggépezett azonban kérlelhetetlenül beindult, és már jóval a megjelenés előtt (Észak-Amerikában november 18-tól, Európában november 21-től kaphatók a konzolos verziók, a PC-seknek karácsonyig kell várniuk) sikerült feltüzelni a féktelen gyorsulásra vágyó jónépet, hogy ez most valami egészen új, egészen más és egészen szenzációs autóverseny lesz. Az ígéretes videóelőzetesek és hangzatos marketing ellenére félő volt, hogy az Undercover szimplán egy Most Wanted klónként vonul be a

Maggie Q szerencsére sokkal jobban néz ki, mint ahogy azt elsőre a neve sugallja...

NETHAJSZA

Az Undercover multiplayer módjában az egyik legizgalmasabb újítás a Cops and Robbers, vagyis a rabló-pandúr opció, melyben két négyfős csapatot alkotva kergethetjük egymást online. A rablók célja, hogy egy pénzcsomagot meghatározott helyre (drop-off point) leszállítson, míg a rendőröknek értelemszerűen ennek a megakadályozása a feladata. Természetesen minden rendelkezésükre álló eszköz bevetésével... Minden játék két körből áll, ahol a csapatok váltják egymást: az első kör rosszfiúi a másodikban zsaruként igyekszenek meghiúsítani a pénz biztonságos helyre való fuvarozását. A Black Box fejlesztői szerint ebben a játékmódban használhatjuk ki a leglátványosabban a Heroic Driving Engine-t őrült manőverek, kézifékes kanyarbevételek vagy akár 360 fokos pördülések formájában.

A multiplayer módban lehetőség lesz a szokásos sprint- és körpályák mellett a vadonatúj Highway Battle opcióban is összemérni a vezetői tudásunkat másokkal: egy menetben akár nyolc játékos is indulhat egyszerre a nyaktörő versenyen. Szintén újdonság a Cost to state játékmód, melyben annyi kárt kell okozni a környezetben és más versenyzőkben, amennyit csak bírunk. A multiplayer módok csak Playstation 3, Xbox 360 és PC verziók esetében érhetők el.

köztudatba, nem véletlen, hogy több fórumon is csak Most Wanted 2-ként emlegették a sorban tizenkettedik NFS játékot. A cinikus megjegyzés sajnos nem vált alaptalan váddá, hiszen az Undercover tulajdonképpen egy újabb pixelbőr lenyúzása a régi sikerről. De azért egy egészen dögös pixelbőr ez, néhány klassz újdonsággal spékelve.

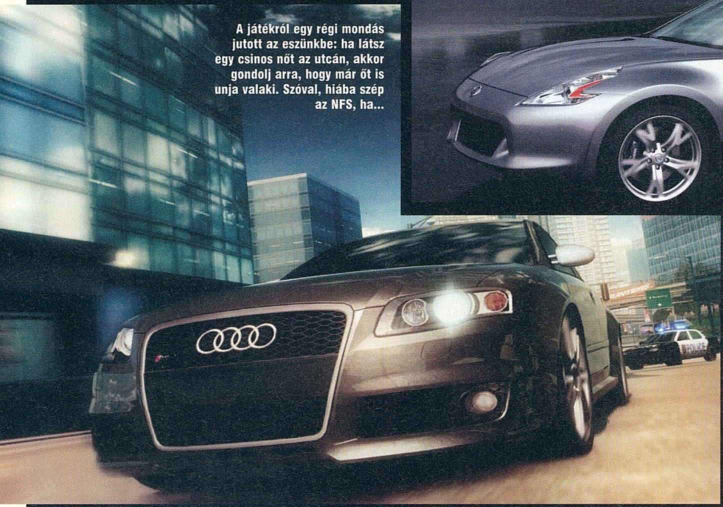
MINT A MOZIBAN

Az előzetes infókban oly gyakran emlegetett mozis feeling tényleg átsüt az Undercover-en, és valóban filmszerű szórakozást nyújt. Értem ezt egyfelől a látványorientált, izgalmas akciójelentekre, másfelől pedig az élőszereplős kisvideókra, amik a sztorit gördítik előrébb. Merthogy ezúttal az is van, és ez talán az Undercover egyik legpozitívabb újítása. A versenyek köré kerekített történetet ugyan semmiképp sem illethetjük az eredetiség vádjával, azonban sablonossága ellenére is rengeteget dob a játék hangulatán. A sztori szerint rendőrtisztként Tri-City utcai versenyzőkből és autótolvajokból álló nemzetközi bűnszövetkezetébe kell beépülnünk, innen az Undercover, vagyis „beépülve" alcím: ki gondolta volna? Hogy a banda gyorsan felfigyeljen ránk és munkákkal bízzon meg, ahhoz előbb szép számú utcai versenyt kell megnyernünk, amikkel nem csak a tíz részképességből összetevődő vezetői tudományunkat, hanem a Wheelman Levelünket is fejlesztjük egyben. Szintről szintre lépve egyre komolyabb megbízásokat kapunk, miközben a szindikátus lebuktatásához is fokozatosan közelebb kerülünk. A feladatok végrehajtása közben természetesen a magasztos missziónkról mit sem sejtő rendőrségi erőkkel folyamatosan összetűzésbe kerülünk: szerencsés foglalkozási ártalom, ami ráadásul korrekt módon növeli utcai elismertségünket. Csupán egyetlen személy, Chase Linh ügynök ismeri célunkat, akit a Die Hard 4.0-ban domborító csinos Maggie Q alakít. Linh-nel folyamatosan tartjuk a kapcsolatot, aki a sikeresen teljesített feladatokat követően rövid, pörgősre és pofásra összevágott filmbetétek formájában közli velünk küldetésünk következő lépését.

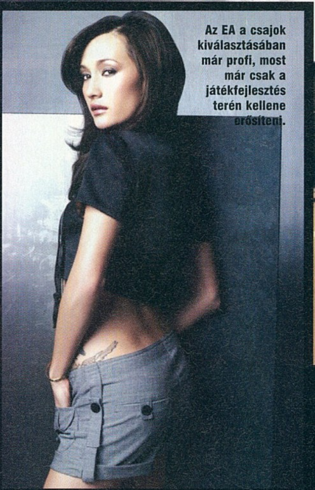
AZ ÚJ NFS OLYAN, MINT A KEDVENC LEVESED. FELMELEGÍTVE. AZ ÍZE NEM ROSSZ, DE FRISSEN AZÉRT JOBB...

A VÁROS CSAK RÁD VÁR

Az intro első képkockáin végignézhetjük, amint Tri-City rendőrei nagy erőkkel éppen egy Nissan Silviát üldöznek a város utcáin: azaz minket. A következő pillanatban pedig máris a kormány mögött találjuk magunkat, és gyorsan le kell ráznunk a kollégákat, hogy lélegzethez jussunk. Amint ezt megtettük, lesz időnk egy kicsit körbenézni a neve ellenére négy városrészből – Palm Harbor, Port Cresent, Gold Coast Mountains és Sunset Hills – álló Tri-City Bay impozáns forgatagában, ami az eddigi legnagyobb szabadon bejárható pálya az NFS játékok történetében. Több mint 80 mérföldnyi útszakasz és kiterjedt autópálya-hálózat áll rendelkezésünkre a száguldáshoz. Ennek megfelelően a versenyek igen változatos környezetben zajlanak: forgalmas sztrádákon, takaros külvárosban, lepukkant kikötőkben gyilkolhatjuk a verdánkat. Talán mondani sem kell, hogy a grafika csodálatos, a napfényben fürdőző tájak, az élő város látképe, a kellemes fény-árnyékhatások, a gomolygó füst- és porfelhők, no és persze az aprólékosan kidolgozott járművek, amelyekből több mint félszáz akad a játékban, nagyon pozitív benyomást keltenek. Visszakanyarodva az utakhoz, egyetlen hibaként a tekergőző aszfaltkígyók mérete hozható fel, mivel majd kilométer széle-



A játékról egy régi mondás jutott az eszünkbe: ha látsz egy csinos nőt az utcán, akkor gondolj arra, hogy már őt is unja valaki. Szóval, hiába szép az NFS, ha...



Az EA a csajok kiválasztásában már profi, most már csak a játékfejlesztés terén kellene erősíteni.

sek, könnyen lehet rajtuk manőverezni, kacsázni jobbra-balra bárhol is versenyezzünk. A városrészek egyébként már a játék kezdetétől nyitva állnak, minden utat kedvünkre bebarangolhatunk (a megbízásokat és a versenyeket azonban csak fokozatosan, a történet előrehaladtával nyithatjuk meg), ami a minimum 25 órányi játékot ígérő karriermód, és a további rengeteg kisebb lóerő-vetélkedés mellett szintén jó pár nappal megtoldja az Undercover előtt eltölthető idő mennyiségét. A versenyeket GPS segítségével saját magunk autókázva is megkereshetjük, de egyetlen gombnyomással azonnal beszállhatunk, ha éppen nincs kedvünk több mérföldet megtenni a startvonalig.

Érdemes a sprint-, kör-, check point stb. versenyeket célba venni elsőként. Részint mert így ismerhetjük meg leggyorsabban a nagyon hasznos rövidítéseket és a meredekebb kanyarokat a városban, részint pedig mert nem kevés pénzre lesz szükségünk, ahhoz, hogy autónkat folyamatosan tápoljuk, vagy, hogy újabb, izmosabb gépeket vásároljunk (pl. egy alap Bugatti Veyron 375 000 dollárt kóstál, de a Ford GT vételéhez is szükségünk lesz negyedmillióra). Ezek a versenyek annak ellenére könnyűek, hogy az ellenfelek érezhetően erősödnek: korántsem hibátlan vezetéssel és alap reflexekkel néha akár 20 másodperc is verhető a mezőnyre az első menetekben. Ha az élre álltunk, akkor már csak arra kell figyelnünk, hogy ne ütközzünk a civil forgalomban felbukkanó járművekkel, ami néha nem is olyan egyszerű, tekintve, hogy előszeretettel kanyarodnak pont arrafelé, amerre mi az előzési manőverünket szeretnénk végrehajtani. Ezeken a versenyeken leginkább akkor adódhat némi izgalom, ha a rendőrség is beszáll a hajszába, pláne, ha mondjuk éppen az első helyért vívott szikrázó csatában próbálnak leszorítani az útról. Ezt leszámítva azonban kijelenthető, hogy hosszú távon a fentebb említett futamok sajnos gyorsan monotonná válnak.

A legélvezetesebb részek a banda által kínált munkák és kihívások (pl. a Christina Milian énekesnő által alakított Carment is le kell nyomnunk... úgy értem egy országúti versenyen), illetve az emlegetett rendőrségi üldözések. Igaz, ez utóbbiak sokszor idegesítően nehezek is egyben. Hiába tépünk akár közel háromszázzal, tövig nyomva a nitrót, mintha zsinóron húznánk magunk után a rendőrautókat, ráadásul a fejlesztők által beharangozott galád mesterséges intelligencia tényleg nem riad vissza semmitől, hogy megállítson.

RÉGI UTAT JÁRATLANRA...

Az NFS széria mindig is a realitást kevésbé fontosnak tartó játékosok kedvence volt, hiszen a töméntelen tuningolási opció és beállítási lehetőség ellenére a valósághű szimulációt sokszor beáldozták a könnyed kezelhetőség és a látványos, arcade-szerű játékmenet oltárán. Az Undercover esetében sincs ez másként.

A nagy dérrel-dúrral beharangozott Heroic Driver Engine segítségével 180 mérföld/órás sebességénél is nyaktörő mutatványokra kényszeríthetjük kocsinkat, úgymint 360, 540 és 720 fokos pördülés, kézifékes kanyarbevétel, vagy nitrós driftelés. Ám ez a látványos elem

INKÁBB STATHAM, MINT DIESEL

A tuningolt verdákkal való illegális utcai autóversenyzést kétségtelenül a 2001-ben készült Halálos iramban című mozi tette roppant népszerűvé játékkészítői és gémer körökben egyaránt. A Need for Speed: Undergroundot inspiráló széria legújabb részében ismételten Vin Diesel és Paul Walker alakítják a mellékszerepeket a gyönyörű tuningjárgányok oldalán a nemes egyszerűséggel Fast&Furiousra keresztelt kalandban. John Riccitiello EA-főnök elmondása szerint azonban nem az Undercover nem ebből a mozisorozatból, hanem a Jason Statham nevével fémjelzett A szállítóból merített ihletett a játékmenethez, melyben a főszereplő igen veszélyes fuvarjai és a féktelen akciójelenetek állnak a történet középpontjában. Pusztán véletlen egybeesés volna, hogy A szállító harmadik része nagyjából ugyanakkor kerül a mozik műsorára (2008. november 26. az USA premier), mint az Undercover konzolos verziói a boltok polcaira?

PRÓBÁLD KI ELSŐKÉNT A NISSAN 370Z-T!

Az NFS-sorozatban nem újdonság egy-egy autócsoda felbukkanása, így az Undercoverben felvonultatott járművek névsora is igen impozáns, hiszen a Dodge Vipertől kezdve a Ferrarin és a Mazdan át egészen a Bugattiig minden megtalálható, mi szem-szájnak ingere. Az ötvenhét autó közül a legnagyobb izgalmat azonban ezúttal a Nissan 370Z modellje váltotta ki, ugyanis a történelem folyamán első alkalommal történik meg, hogy egy autógyár egy videójátékban tartja legújabb szériamodelljének premierjét. A jellegzetes, bumeráng formájú első és hátsó lámpáiról könnyedén felismerhető sportkocsi csak 2009 elején kerül valójában a forgalomba, de az EA és a Nissan vezetőségének jóvoltából virtuálisan az Undercoverben már kipróbálhatjuk, mit tud.

Mindig is mondtuk, hogy a külcsín nem minden. Hiába van gyönyörű száguldó atomerőműved, a kopók is lenyomnak.

újfent a szimuláció rovására ment. Az autók fizikája ütközés közben teljesen valószerűtlen, a lámpaoszlopokon, buszmegállókon, kerítéseken bátran keresztülhajthatunk, hiszen sebességvesztés nélkül megússzuk ezeket az apróbb koccanásokat. Néha még a szembejövő forgalmat is. Az autónk épsége miatt felesleges aggódnunk, igen nehéz egy szimpla körverseny során gallyra vágni a verdát (erre csak a rendőri díszkíséret képes, de ők pillanatok alatt), mivel akár három-négy nagysebességű ütközést is könnyedén átvészelhetünk komolyabb probléma nélkül. Éppen ezért néha tényleg érdemesebb bevállalni egy betonfallal való frontálpuszit 240-el, amiről a megfelelő irányba lepattanva 90-es tempóval roboghatunk tovább a cél felé, ez ugyanis hatásosabb, mint 30-ra lassítva szűk íven befordulni, és értékes tizedmásodperceket veszíteni. Szégyenkezve jegyezzük meg, hogy a régi jó „falon kanyarodás" módszere ugyancsak bevethető néhanapján a jobb eredmények érekében.

Az állítólag továbbfejlesztett törésmodell tulajdonképpen egy rossz vicc: a betonoszlopra való felkenődés után kissé meghorpad a kaszni, egyszer-egyszer megesik, hogy a motorháztető is elszáll, ennél többre azonban ne számítsunk. De még ezeknek sincs jelentősége, hiszen a futamokat követően ismét zsír új járgánnyal folytathatjuk a játékot, javításra pedig egy fityinget sem kell költenünk. Ahogy az EA illetékesei fogalmaztak, azért nincsenek hatással az ütközések a járművekre, hogy a játékosok 100%-osan a vezetésre koncentrálhassanak, és ne kelljen holmi szétzúzott karosszériával és elfüstölt motorral foglalkozniuk. Kérdés, hogy hányan osztják ezt a véleményt, miután ötvenedszer is tét és izgalom nélkül rongyolnak neki a hídlábnak...

MINDENT A SZEMNEK

Jó NFS-es szokás szerint nagyon fain gépeket építhetünk, ehhez egészen pontosan ötvenhét alap autó áll rendelkezésünkre, köztük olyan szépségekkel, mint BMW M6-os, a Nissan 370Z vagy épp a Pagani Zonda. Csak a több rétegben felvihető, színezhető matricákkal órákig elbíbelődhetünk, nem beszélve a Visuals menüpontban található további ezerféle és -fajta spoiler, felni, kipufogó, kerék és karosszériaelem gondos összeválogatásáról. Ezek önmagukban vajmi keveset nyomnak a latba az autónk teljesítményét illetően, még úgy sem, hogy az Autosculpt funkcióval a kiválasztott elemet további három, csúszkás beállítási lehetőséggel szabhatjuk teljesen egyedire. A legjobban sikerült szörnyetegekről pedig fotókat készíthetünk – akár akció közben is.

A Performance menüpontban végezhetjük a járgányok igazi erősítését, rögtön három szinten. Street, race és pro minősítésű „teljesítményfokozó" és irányítási egységcsomagokat vásárolhatunk, melyek mindegyike a kategóriájának megfelelő minőségű alkatrész-kollekcióval szereli fel gépünket. Természetesen ezeket előtte jó versenyzési eredményekkel és a karrier módot játszva meg kell nyitnunk, csak aztán lesznek elérhetőek. Lehetőségünk van minden egyes elem külön megvásárlására is, ugyanerre a három kategóriára bontva, így a műszaki megszállottak sem panaszkodhatnak: rengeteg időt elpiszmoghatnak a garázsban.

Végül különböző beállításokat végezhetünk az autón a Tuning menüpontban. A motor, a felfüggesztés vagy éppen a fékek csúszkán történő finomhangolásával a saját versenyzési stílusunknak megfelelően állíthatjuk be a gépünket (ehhez még értékes tippeket is kapunk a készítőktől). Ez nem kerül pénzbe, ellenben nagyon hasznos elvégezni a különböző típusú versenyek előtt, hiszen a hosszú, egyenes autópályákon a nagyobb végsebesség, míg a kanyargós belvárosi menetek alkalmával inkább a kormányozhatóság vagy a gyorsulás lehet döntő fontosságú. A tuningolás végeredményét az autók mellett megtalálható Car Tiers mutató jelzi: az 1-es osztályzat a legjobb járgányokat jelöli, a 4-es a leggyengébbeket.

AZ UTOLSÓ SZÓ JOGÁN

Az NFS: Undercoverrel a sorozatnak sikerült visszatérnie a régi kerékvágásba, de ami a pozitívum, az egyben a negatívum is, hiszen pontosan az eredetiség, az ötlet hiányzik az új darabból. Forradalmat tehát senki se várjon, de aki bírta a Most Wantedet, az minden bizonnyal az új köntösében is élvezni fogja az illegális városi versenyzést – annak minden látványosságával, izgalmával, régi hibájával és kellemetlen ismerősségével együtt.

pc guru

GRAFIKA	09	
ZENE	08	
JÁTÉKÉLMÉNY	06	

A Need For Speed idén határozottan élvezetesebb, mint tavaly, de még mindig tele van olyan elemekkel, amelyek 2008-ban már cikinek számítanak még egy arcade programban is, arról nem is beszélve, hogy ha megreformálnak valamit, akkor abban legyen már reform...

MO

PRO:
+ Most Wanted feeling
+ Látvány
+ Küldetések

KONTRA:
- Semmi újítás
- Törésmodell
- A fizika megint vicc

7.5

GÉPIGÉNY:
Processzor: 2,8 GHz
Memória: 1 GB RAM
Op.rendszer: 98/ME/2000/XP
Szabad hely: 2 GB
Video: 128 MB PS 2.0

www.PCGURU.HU/EM13

A grafika nem a játék erőssége, de legalább lehet agár fejű lovunk...

Lovasság, előre! írta · miguel

MOUNT & BLADE

fejlesztő > Taleworlds kiadó > Paradox
web > www.paradoxplaza.com/Mount&Blade

Vacsora, házfelújítás, gyerek – ez mind olyan dolog, amire egy hétköznapi házaspár együtt vállalkozik. Az már kicsit ritkább, ha egy férfi és egy nő azzal üti el a közös szabadidejét, hogy lovaglós játékot fejleszt, de ami ennél is meglepőbb: nem fáradtak hiába.

Annak, aki nem követte nyomon a Mount & Blade életpályáját a fejlesztési szakaszonként letölthető demók formájában: a szóban forgó szerepjáték egy teljesen nyitott, a középkort szándékosan mélyen modellező alkotás, mely nélkülözi a mostanában talán már túlságosan is hangsúlyossá váló fantasy-elemek mindegyikét, vagyis se szörnyek, se mágia, csak a korra oly jellemző fegyveres harc. Fegyveres harc gyalog, fegyveres harc lovon, sőt: fegyveres harc lovon, egy seregnyi gyalogos élén. Kicsit olyan, mint a Sid Meier Pirates!: gyűjts sereget, harcolj, rabolj, ostromolj – csak most kevesebb a hajó.

LÓÓÓÓ...RA!

Vannak játékok, amik finoman fogalmazva nem az első benyomásra építenek, és igen, a török házaspár alapötletéből készült program szinte mindent nélkülöz, ami az egyszeri, az átlagosnál kevésbé elszánt játékost maradásra bírná. Az első, amit a kötelező karaktergenerálás után látunk, egy „taktikai képernyő", egy sematikus ábra, Calradia vaktérképe, jelzésértékű pontokkal a városok, foltokkal az erdők és kék csíkokkal a folyók helyén, no meg mi, lóháton. A nyitóképek spártaisága, a borzalmasan barátságtalan kezelőfelület és a tény, hogy mindenféle ötlet, utalás vagy utasítás nélkül egy tökéletesen ismeretlen világba kerülünk, túl nagy hiba, és most nem csak a mai játékosok közhelyes lustasága és magas ingerküszöbe számít, egész egyszerűen olyan hirtelen egyedül találjuk magunkat, mintha tényleg egy időgéppel ugrottunk volna vagy hatszáz évvel korábbra. Ezt alapul véve talán nehéz elhinni, de később pont ez a kezdeti tanácstalan ide-oda vándorlás lesz az, amit annyira szeretünk majd a játékban.

NYERGELJ, FORDULJ!

Annak ellenére tehát, hogy a szabad történetvezetés a fő történeti szál teljes hiányát jelenti, rengeteg mindenbe kezdhetünk. A bevallottan a középkori Európát mintázó világ öt népre, birodalomra osztható, ezek élén egy-egy király áll, és minden egyes országra jut legalább húsz nemes, ugyanennyi dáma, és ha nagyon jól a kocsmák vagy a várak mélyére nézünk, még egy szerencsétlen sorsú trónkövetelőt is találhatunk. Hatalmas terület, az elégségesnél csak éppen több város, falu, kastély és erőd vár ránk, ami kezdetben igencsak ijesztően hat, így elsőként fegyverkezzünk fel. Közelharci fegyverből hirtelen túl sok is van – kardok, fejszék, buzogányok, íjak, íjpuskák, szálfegyverek. Ha ez elsőre mégis kevés, tapasztaljuk meg ugyanezen fegyverek négylábú haszonállaton történő forgatását: a sokszor megénekelt harcrendszer eleinte alig valamicskével több kétségbeesett suhogtatásnál, de aztán beletanulunk, és onnantól a szó legszorosabb értelmében nincs megállás. Persze hamar megtanuljuk, hogy egyedül nehezen kerítjük be a kizárólag csoportosan járó ellenséget, és nekiállunk hadsereget gyűjteni. Ennek eleinte két módja van: toborzunk a környező falvakban vagy tapasztalt harcosokat bérelünk. Azt, hogy hány ember kísérhet minket, a hadvezetés-képességünk szabja meg. Szerencsére az egyes katonák felszerelése nem a mi gondunk, viszont a harcban mi irányítjuk őket.

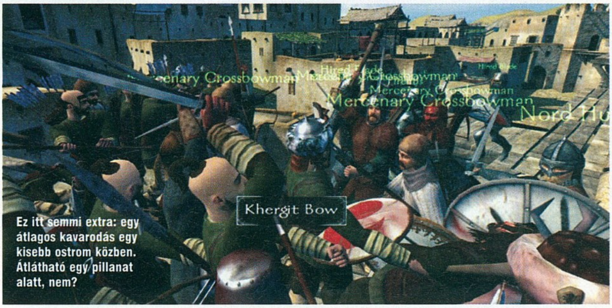
MENJ, FIAM, CSAPD LE A FEJÉT

Két ellenséges sereg találkozásakor a játék lehetőséget biztosít arra, hogy elmeneküljünk a csata elől – ez nagyon rossz ötlet, mert a nemesek és királyok még hónapok múltán is az orrunk alá dörgölik, hogy gyávák vagyunk, így ha lehet, inkább harcoljunk. A két sereg felsorakozik egymással szemben, és némi tájfutás után egymásnak is ront. Katonáink elboldogulnak a mi ötleteink nélkül is, de ha nem bírjuk ki, éppen üvöltözhetjük, hogy „íjászok, tüzet szüntess" vagy „lovasság, roham". Sajnos a programnak nem erőssége a zene/hang-vonal: inkább egy kaptafára készült csengés-bongás-kiáltozás az egész, és az említett ukázok is csak a képernyő alján jelennek meg, felcsattanó parancsszavakat ne várjon senki. Visszatérve az egymás felé rohanó-vágtató seregekre, a harc remek móka, persze ebben nem kis szerepet játszik a modern ember lovasroham-fétise: még így, a monitor előtt ülve is felemelő érzés a nehézlovassággal megindulni, először lassan léptetve, hogy aztán a végén már súlyban tartott lándzsával vágtassunk az ellenség íjászai felé. A sebzés több összetevőből áll össze: a szaktudás, a fizikai erő, a fegyver és a sebes-

ÚJRA ITT A SHAREWARE!

Ahogy az a cikkben is előkerül, a Mount & Blade fejlesztője és kiadója nem a szokásos nagyágyú, így kénytelenek manapság már szokatlan eszközökkel népszerűsíteni és terjeszteni a játékot. A program már jóval a végleges változat előtt népszerű volt, szimplán azáltal, hogy bizonyos időközönként a készítők kiadtak egy alig-béta változatot, mondván mindenki nézze meg, hogy áll a projekt. Már ekkor is lehetőség volt némi pénzmag fejében olyan kulcsot vásárolni, ami a teljes játék megvásárlásával volt egyenlő. Ezzel szinte megegyező módon, csak kicsit drágábban folyik a teljes játék értékesítése is: a program csökkentett képességű (szabad játékmenet a hatodik szint vagy 30 játékbeli nap eléréséig) változata a honlapról letölthető, majd egy gyors utalásért cserébe már jön is a mindent felszabadító kód. A '80-as, '90-es években népszerű üzletmenet bejött a kiadónak, hiszen a csomagolás, a szállítás és minden egyéb költség megtakarításával hatalmas összegeket spórolnak, emellett már a fejlesztés ideje alatt is sikerült maguknak egy lassan csordogáló pénzforrást biztosítaniuk.

Szédítő mélység vagy fárasztó hegyoldal - minden csak nézőpont kérdése.



Ez itt semmi extra: egy átlagos kavarodás egy kisebb ostrom közben. Átlátható egy pillanat alatt, nem?

ség mind fontos alkotóelemek már gyalogos harc közben is, és a felvázolt egyenlet utolsó képlete a lovas küzdelemben fokozott szerephez jut – magyarán szólva egy jól kivitelezett lovasattak a földbe gyalul bármit (leszámítva talán egy hasonlóan pazar, de ellentétes irányú lovasattakot). A győzelmet követően a leginkább hadifogoly-menedzsmentként lefordítható képességünktől függően bizonyos számú hadifogoly fölött is rendelkezhetünk, később ezeket vagy magunk mellé állítjuk (ne tegyük, csökken a morál és adott esetben meg is szöknek a disznók), vagy eladjuk a kocsmák környékén lófráló emberkereskedőknek. A harcmezőről felszedett hadizsákmányon is túladhatunk, sőt, ha embereink megfelelő mennyiségű tapasztalati pontra tettek szert, még elő is léptethetjük őket. Viszont a játékban nem ezzel bíbelődünk majd a legtöbbet, hanem a saját társadalmi helyzetünk kialakításával...

FELE KIRÁLYSÁGOM

... ami tulajdonképpen apró küldetések sorozatából áll majd (hovatovább ez helyettesíti a sztorimódot). Ez megint nem az a rész, ami majd lebilincseli a kevésbé elszánt játékosokat, ugyanis a módszer a következő: odamegyünk egy nemeshez vagy egy királyhoz, bemutatkozunk, majd megkérdezzük, nincs-e szüksége egy kis segítségre. A küldetések általában nem rázzák meg alapjaiban a játékvilágot: levélhordás, fogolycsere, hölgyek becsületének visszaszerzése, a szokásos. Viszont az, hogy az adott nemes, aki a feladatot adja, nem marad helyben, kifejezetten bosszantó. Sokszor kell majd napokig lovagolnunk, hogy utolérjük a célszemélyt még a határidő lejárta előtt, mindezt homályos utalások alapján, ugyanis senki nem tudja, ki hol van, csak azt, legutoljára hol látták. Ha ezen túltesszük magunkat, jönnek a lehetőségek: ha bevágódunk a királynál, még az elfoglalt várakat is nekünk adja majd, amiket kedvünkre bővíthetünk és erősíthetünk meg, és ez már az a rész lesz, mikor a céltalan kóválygás hirtelen hódító hadjárattá válik.

INDIE

Talán közismert, de ha mégsem: a fenti szó a szabadúszó fejlesztők angol gyűjtőneve, és mint ilyen, remekül illik a Mount & Blade-re is. A program nem nagy kiadók támogatásával készült, így sok olyan tényező megbocsátható, ami más esetben kirívó negatívum lenne. Rögtön itt a grafika: bár vannak jó pillanatok a játékban, összességében nem emiatt emlékszünk majd a címre. Viszont van egy dolog, ami mindenképp dicséretes: a M&B könnyen módosítható, így szinte biztos, hogy minden probléma, panasz és hiányosság orvoslására akad majd jelentkező, hiszen a már most hatalmas rajongótábor jóval a megjelenés előtt számtalan kisebb változtatást tett elérhetővé.

pc guru

GRAFIKA	07
ZENE	05
JÁTÉKÉLMÉNY	08

Bár elsőre nem sok reményt fűztem a dologhoz, végül mégis belelovalltam magam. Fontos, hogy jó adag türelem kell hozzá, no meg ésszerű igények (ne feledd, kik készítették), de bőven meghálálja a tanulásra fordított energiát.

MIGUEL

PRO:
+ Összetett játékmenet
+ Remek harc
+ Módosítható felépítés

KONTRA:
- Barátságtalan kezelőfelület
- Kevés kapaszkodó a kezdéshez

7.8

GÉPIGÉNY:
Processzor: PIII 1 GHz
Memória: 512 MB RAM
Op.rendszer: 98/ME/2000/XP
Szabad hely: 700 MB
Video: 64 MB VGA

WWW.PCGURU.HU/1149

TOMB RAIDER UNDERWORLD

Alulról támad? írta · Trifce

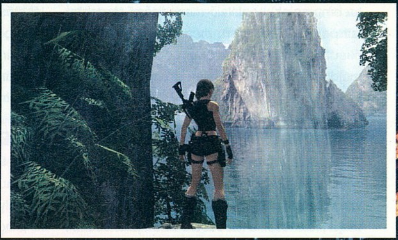
fejlesztő > Crystal Dinamics kiadó > EIDOS web > www.tombraider.com

A Crystal Dynamics igen vegyes portfóliót tudhat a háta mögött. Dolgoztak már szinte minden műfajban, alkotásaik között találhatóak érdekes kivetülések (Walt Disney Magical Racing Tour), nevesebb alkotások (Soul Reaverek, Pandemoniumok), s nem mellékesen ők hozták vissza hamvaiból a Tomb Raider sorozatot. Persze nem elégedtek meg a feltámasztással, viszik tovább a címet...

Ezt a képet csak azért tettük be, mert a búvárruha nagyszerűen prezentálja, hogy miért is szeretjük annyira Larát. Segítek: nem a szigonypisztoly miatt.

Kincskeresés, kalandvágy, felfedezés. Mindannyiunkban ott él eme három hajlam, amit bármi vagy bárki kiválthat belőlünk. Többnyire azért tudunk jól hasonulni az efféle hősökkel, mert valahogy szívesen lennénk a bőrükben, „gondtalanul", csak egy adott ismeretlen múltú dolog feltárására koncentrálva – a hozzá szükséges tudásról nem is beszélve, letűnt korok és nemzetek nyelvét megérteni, rébuszait megfejteni. Olyan dolgok, tények ezek, amelyek mélyen talán minden emberben megbújnak, de a mai, erős racionalizmust megkövetelő világunkban a kalandokkal teli élet sokak számára álom csupán.

Nem véletlen, hogy a témát pedzegető filmek és játékok, melyekben egy kalandort láthatunk, illetve alakíthatunk, nagy rajongói táborra tesznek szert, s ki-ki a maga módján azonosul ezekkel. Lara Croft olyan nőszemély, aki bőven megfelel a fentebb leírtaknak, és egyúttal sem hazudtolja meg magát: a ráhagyott vagyon ellenére is kísérti a sorsot, túlélt már megszámlálhatatlan kalandot, ám most újra nekivág a világnak, mivel több bizonyító erejű információ is felbukkant, részben az elhunyt édesapja ténykedését, részben a feltételezések szerint mégsem az eltávozottak sorát erősítő édesanyját illetően. Mindehez a kezdő löketet egy legenda adja a norvég mitológiából, amely mint hamar kiderül, több valóságalappal rendelkezik, mint azt Lara és csapata gondolta volna.



A történetről csupán röviden teszek említést, bevezetés gyanánt, mivel senkinél nem szeretném csorbítani az amúgy igen fordulatos és meglepetésekben sem szűkölködő élmény átélését. Mint tudjuk, a Legendben tudomásunkra jutott, hogy édesanyánk él, csak azt nem derült ki az információkból, hogy a saját létsíkunkon vagy a túlvilágon. Így Lara maga megy a dolgok elébe, s kivételesen a kutatómunkássága által szabadít a világra rosszakaró erőket, illetve Dél-Mexikóban maga is átlép az alvilágba. Az első felvonásban a házunkból menekülünk épp (a tutorial rész keretében), miközben a hajlék a lángok martalékává lesz, s az egyik társunk váratlanul ránk lő, annak ellenére, hogy pontosan tudja, kik is vagyunk valójában. A furcsa esemény ellentételezéseként (avagy megoldásaként), ha megvárjuk a bevezető animációt, láthatjuk, hogy mintha

egy „gonosz” Lara robbantaná fel a kúriát. Mi tettük? Más tette? Miért lőtt ránk a csapattársunk? Mindez kiderül, általatok, mert időben egy héttel visszaugrunk, egyenesen a Földközi-tengerre, ahol az egész, az alvilág kapuit is megnyitó kaland kezdetét veszi.

A TOMB RAIDER SZÉRIA FELTÁMADÁSA NEM EGYSZERI CSODA VOLT, A MINŐSÉGI MENET TOVÁBB FOLYTATÓDIK.

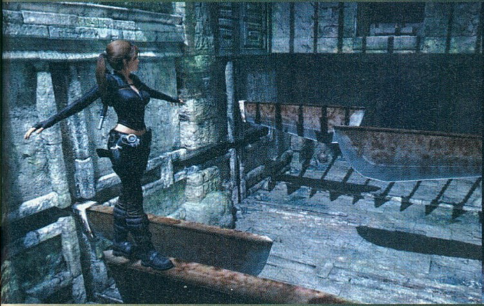
A bejárandó helyszínek változatosak, igaz, a feladatok többségéről ez már annyira nem mondható el, de azért teljesen önismétlőnek se mondanám a felhozatalt. A világ számos pontját érintő utazás egyik legjobb része, hogy néhány, ember által nagyon rég nem látogatott helyen nemes egyszerűséggel motorral haladunk végig. Persze itt érdemes megjegyezni, hogy azon elgondolkodni, miképp lehetséges, hogy pár ezer évvel ezelőtt egy pont motorra alkalmas labirintust terveztek, nos, ez teljesen értelmetlen és felesleges...

PDA, A HŰ TÁRS

Felfedezéseink, kutatásaink során, ha elakadnánk, ismét a PDA-nk lesz az igazi segítőtársunk. Ugyanazon funkciókkal bír, mint a korábbi részekben, de ha egy adott zárt szekción elakadnánk, újdonság gyanánta a Sonar háromdimenziós térképe is segít minket, a naplószerű feljegyzésekről nem is beszélve, amelyek tippeket adnak egy-egy rejtély megoldásához. A menüben a szokásos dolgok továbbra is elintézhetőek, mint az eszközeink gyorsbillentyűre való tétele, válogatás azok közül, illetve a megtalált kincsek és relikviák számát is nyomon követhetjük – mindezek megtalálása a sztoritól teljesen független, a tájak bejárása által beszerezhető tárgyakat jelentik, maximalistáknak.

A játékmenet az ígéreteknek megfelelően igencsak forradalmi, mármint abban a tekintetben, hogy ugyan a helyszínek bejárása felfedezése nagyban hasonlatos a legutóbbi két részhez (Legend és Anniversary), itt valóban hatalmas szabadsággal leszünk megáldva, ami viszont azzal jár, hogy maga az előrehaladás igen nehéz. Rengetegszer indulunk majd el olyan irányba, amiről hamarosan kiderül, hogy zsákutca. Nem veszünk észre olyan kiszögelléseket, amiket használhatnánk, illetve használnunk kell a továbbjutáshoz, vagyis teljes mértékben a megfigyelő, felfedező képességünkre van bízva, hogy mennyi idő alatt fejtjük meg az előttünk álló rejtvényt vagy szúrjuk ki a kamera pásztázásával a terep adta lehetőségeket. Igen, jól olvastátok, rejtvényt, mert az Underworld nem igen nyújt majd támpontot, mindenre magunknak kell rájönnünk, figyelmünket teljes egészében a terep tüzetes átvizsgálására, az aktuális akadályokra, a halálos csapdák leküzdésére kell fordítanunk. Nem könnyű, be kell ismerni, hiába a bekapcsolt segítségek, rendesen kell majd futnunk a „pénzünk” után. Még a keményvonalas Tomb Raider rajongók is megtalálhatják a számításaikat, hiszen igen tisztességes, az elmét megdolgoztató folytatással állunk szemben. Nem mondhatni, hogy újoncbarát, de hamar bele lehet jönni, és igencsak élvezetes, sikerélményt biztosító, pont azért, mert maguktól kell megoldani minden rébuszt, buktatót, a manapság divatos trendekkel ellentétben nincs az arcunkba tolva nyilakkal, hirdetőtáblákkal, hogy most erre, nem másfelé, és ez a helyes irány, erre gyere.

Az újítások jegyében a vezérlést is könnyebbé tették, az ilyen irányú finomítások főképp a víz alatti részeknél jönnek elő (az egér,



Nos, idén megint sláger a zombi és az élőhalott, így természetesen Larának is jutott belőle.

TÓR (THOR) LEGENDÁJA

A játék elején a kiindulási pontot egy ereklye jelenti, amely a létezőnek egyáltalán nem hitt Tór bivalyerős kesztyűje. Ez elég alapot szolgáltat Larának ahhoz, hogy hinni kezdjen az Odin fiához kapcsolódó mítoszoknak. Lévén egy ereklyevadászról beszélünk, Lara a többi kultikus tárgy nyomába ered, s ezek az elfeledettnek hitt tárgyak fogják őt segíteni a nem evilági helyszínek meglátogatásában. Tór maga a mennydörgés, a vihar és a termékenység istene, a skandináv mitológiában a második legerősebb istenség, Odin után. A kalapács, a Mjöllnir az ő ősi fegyvere, mely hatalmas erővel bírt, ennek köszönhetően semelyik más isteni teremtmény nem tudta legyőzni Tórt. Az eszköz erejére jellemző, hogy akár hegyeket is képes volt pillanatok alatt síksággá lapítani. Szekerét lovak helyett kecskék húzták, akiket minden este megsütött, de reggel a csontjaikból újraélesztette őket.

Szeretnénk felhívni a figyelmeteket, hogy balra a képen van egy fegyver is. Ha elsőre nem tűnt volna fel...

A bejárható területek irigylésre méltó pózokba kényszerítik kedvenc hősnőnket.

mint célzó és kameramozgató eszköz egyben az úszás irányát is megadja, nem szükséges külön gomb a felúszáshoz, illetve lemerüléshez). Ehhez hozzákapcsolták a már a főmenüben elérhető segítségeket (nem kötelező aktiválni őket), amelyeknek lényeges eleme, hogy ha hősnőnkkel leesnénk valahonnan, akkor a legelső adandó alkalommal megkapaszkodik valamiben automatikusan, vagy ha túl nagyot esünk, akkor kiírja a megfelelő billentyűt a kijelzőre, amit megnyomván kapaszkodót érhetünk el. Eleinte úgy gondoltam, ezeket azért vezették be, hogy a játékosnak könnyebb dolga legyen, de erről szó sincs: Lara nem csak mozgáskultúrájában lett élethűbb, hanem fizikai korlátait illetően is. Vagyis az előzőekben megszokottnál kisebb eséseket sem éljük túl, néha szinte egy nevetségesen apró ugrást követően is törnek a csontok és holtan terülünk el.

Ez az egyik legkiszámíthatlanabb eleme a játéknak, lesz hely, ahol szemre úgy tűnik, ha leesünk, végünk, de nem, s lesz olyan is persze, ahol csak pislogunk, hogy főhősünk most miért is adta be a kulcsot. Meglehet szokni (főleg a sok restart után), de némely esetben ténylegesen lutri az egész, s igencsak frusztráló, amikor egy cirka öt perces akrobatamutatvány után egy kicentizett magasság miatt kezdhetjük elölről a haláltáncot a peremeken, ami nem mellékesen a könnyített irányítás mellett is igen nagy precizitást követel, kapkodásnak helye nincs.

Arról nem is beszélve, hogy minden egyes elpatkolás után, hiába tisztítottuk meg a terepet korábban és értünk el egy el újabb mentési pontot (ezt mindig egy csilingelő hang jelzi, a jó irány megtalálásának apró jelzője is egyben), az adott térség összes ellensége újratermelődik, aminek igazán sok értelme nincs: az alap fegyverpárosunk eleve végtelen munícióval bír, tehát taktikázni emiatt nem kell, az viszont meglehetősen bosszantó, hogy mielőtt újra nekivághatnánk az elbaltázott rommászásnak, megint a ránk törő ellenfelekkel muszáj foglalkoznunk. Felesleges körök ezek, főleg annak a fényében, hogy semmilyen extra fejlődést nem biztosítanak számunkra. Akik viszont szeretnének betárazni életerőcsomagokkal, azoknak célszerű egy ilyen közelében öngyilkosságot elkövetni, mivel ezek a kis gyógy-adagok is újratermelődnek és raktározódnak a hátizsákunkban. Halkan teszem hozzá, hogy a tesztelt példányban az ellenségek igencsak bugosan tették a dolgukat, sétálgatván a levegőben, néha ügyet sem vetve ránk, ezek vélhetően nem lesznek már benne a végleges verzióban, de ami biztos, hogy a gépi ellenfelek ezúttal sem az intelligenciájukról lesznek híresek. Igaz, nem annyira buták, mint felmenőik, itt azért észrevesznek, ha nem velük vagyunk egy szinten, sőt, a nyomunkba is

AZ ÚJÍTÁSOK SZŰKÖSEN LETTEK MÉRVE, AZONBAN A KIHÍVÁSFAKTOR ISMÉT A SOROZAT RÉGI DARABJAIT IDÉZI.

A LEGDÖGÖSEBB LARA CROFTOK

A TR-széria nem csak a főszereplő telt idomai miatt lett hírneves, hanem nagyban közrejátszott a sikerben a játékot prezentáló modellek valódi formája is. Az EIDOS mindig nagy figyelmet fordított Lara megformálására és mi most össze is szedtük az öt legkarizmatikusabb hölgyet Lara másai közül.

LUCY CLARKSON 2000

Angol modell, aki 17 évesen öltötte magára Lara Croft jelmezét. A hölgy a Tomb Raiderhez kapcsolódó ismertsége után lépett a kifutókra, s nem csodáljuk az ambícióját, hiszen mintegy 16 000 jelentkezőből esett rá a választás a dögös régésznő megformálásához.

JILL DE JONG 2002

Szintén fiatalon került a modellpályára, már tizenöt évesen a kifutókat rótta, miután Norvégiában egy szépségverseny nyertese lett. Olyan neves cégek arcaként díszelgett, mint a Ralph Lauren, Escada és a L' Oreal.

KARIMA ADEBIBE 2006

A meglehetősen furcsa nevű lány szintén angol, de rendelkezik marokkói, ír és görög felmenőkkel is. Lara Croft megformálását követően próbát tett Hollywoodban is, az Alien Vs. Predator című moziban kapott egy nyúlfaroknyi szerepet, mint áldozati szűz...

LARA WELLER 1999

Nem tudni, hogy mennyire játszott szerepet a kiválasztásban a névazaonosság, de annyi biztos, hogy a meglehetősen kerek idomokkal rendelkező Lara 24 évesen kapta meg Ms. Croft karakterét a Last Revelation című epizód során.

NELL MCANDREW 1999

Az első Lara lány, aki napjainkban már a harmincötödik évét tapossa, tehát ő a legidősebb modell mindannyiuk közül. Ennek köszönhető, hogy ő rendelkezik a legnagyobb tapasztalattal és érdekesség, hogy pályáját Marilyn Monroe hasonmásaként kezdte. A modellkedés mellett komoly tévés karriert is magáénak tudhat.

FILMES PLETYKÁK

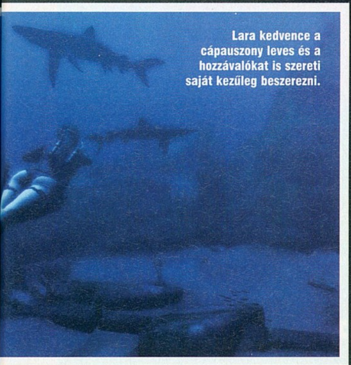
Gondolom senkinek nem kell elmondanunk, hogy ezidáig már két Tomb Raider film is készült, Angelina Jolie-val a főszerepben és ha egész őszinték akarunk lenni, akkor meg kell jegyeznünk, hogy láttunk már jobban sikerült adaptációkat. A meglehetősen harmatos siker ellenére a rajongók még nem mondtak le egy újabb moziról és a Tomb Raider hivatalos honlapján lévő szavazás állása szerint a többség (56 %) egy olyan film folytatását látná szívesen a játék alapján, amelyben továbbra is Angelina Jolie a főszereplő (tegyük hozzá, nem rajta múlt, hogy a mozik olyanok lettek, amilyenek...). A film készültét amúgy még nem erősítette meg senki, de nem is cáfolták (ez pedig némi bizakodásra ad okot). Ian Livingstone nyilatkozta, mondjuk nem tegnap, hanem jó néhány hónappal ezelőtt, hogy egyáltalán nem tartja kizártnak a következő epizód elkészültét, de ha ez meg is történik, akkor a végeredmény lassabban fog érkezni a vártnál, mert még forgatókönyvírót se találtak az esetleges harmadik rész elkészítéséhez.

erednek, még akkor is, ha csak a lövéseinket, avagy jelenlétünket hallották. Ellenben fedezékharc nincs, továbbra is az nyer, aki előbb öli le a másikat, segítségünkre csupán a már ismert, akár két különböző ellenséget is tűz alatt tartó automata célzású fegyvereink, és az időlassítás lesznek. Ez utóbbi annál hoszszabb ideig hívható elő, minél intenzívebb (leadott és bekapott találatok alapján) az adott összecsapás.

Ms. Croft titokban pizzériát is vezet és talán mondanunk sem kell, hogy a rendelések alapján a kedvenc feltét a tintahal.

ÓDA A SZEMNEK ÉS A FÜLNEK

Nyílt titok, hogy az alvilági fejezet az új konzolgeneráció hatására teljesen új grafikus motort kapott. Noha jelentek már meg részek X360-ra



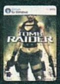
Lara kedvence a cápauszony leves és a hozzávalókat is szereti saját kezűleg beszerezni.

és PC-re egyaránt, az igazi áttörést ez a rész hozta el. A táj él körülöttünk, grandiózus és párját ritkítóan szép minden helyszín, továbbá az időjárás valóban változik, s Lara ténylegesen az adott körülményekhez igazodva „koszolódik". Croft kisasszony mozgáskultúrája is sokat finomodott, nyilván már sokadszor digitalizálták le valaki, vagy valami alapján a hozzá kapcsolódó animációkat, de a jelenlegin alig találni kivetnivalót. A teljes képhez persze hozzátartozik, hogy a korábban ígért forradalom a mozgásban nem igazán érhető tetten, a mozgáskultúránk ugyan sokkal jobban néz ki, de gyakorlatilag egyetlen olyan elemet sem tartalmaz, amit ne láthattunk volna már az előző epizódok valamelyikében.

Visszatérve a látványhoz: maguk a világok, ősi romok helyszínei is többféleképp bejárhatóak, igaz, nem olyan nagy szabadságfokkal, mint az Assassin's Creedben, mert itt akad azért elég korlát egy adott pont megközelítését követelendő, de jóval több alternatívát kínál fel (főképp félrevezetésként), mint elődjei tették. Ami meg a hallójáratainkat illeti, a digitalizálások korában nehéz lett volna effektügyileg elszúrni a dolgot, ám mindezt sikeres – immár nem csak a kulcsfontosságú jeleneteknél felcsendülő – zenerepertoár egészíti ki, amely mindig passzol az adott szituációhoz. A szinkronhangok maradtak a már megszokott színészek, továbbra sem voltam tőlük elájulva, igazán szerződtethetnének már egy profibb gárdát. A Tomb Raider Underworld az apróbb hibái ellenére nagyrészt hozta azt, amit ígért. Nagyszerű pályafelépítés, pazar tálalás, okos fejtörők, s az igazi, hamisíthatatlan Tomb Raider érzés – a hihetetlen látványvilágról nem is beszélve. Nem forradalmat kapunk általa, de amit ad, azt nagyszerűen, az elődei legjobb pillanataihoz hűen teszi, immár újgenerációs színvonalon, mind a szabadság, mind a látványvilág tekintetében. Erősen ajánlott mindenkinek, ha nehéz, ha nem, mert nincs párja.

pc guru

GRAFIKA	10
ZENE	08
JÁTÉKÉLMÉNY	08



TRIACE

Az új kiruccanás Lara Crofttal hozta, amit elvártunk tőle: grandiózus vizuális prezentáció, magasabb szabadságfok, ebből adódóan még összetettebb akadályok és fejtörők színesítik az amúgy is remek alapokat. Példás értékű folytatás, de a harcrendszer, és az ellenfelek bugyuta volta miatt nem volt teljes az örömöm.

PRO:
- Gyönyörű
- Kihívásokkal teli
- Nem szájbarágós

KONTRA:
- Buta ellenfelek
- Kevés újítás az előzőekben látottakhoz képest

8.5

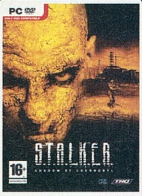
GÉPIGÉNY:
Processzor: 2,2 GHz
Memória: 2 GB RAM
Op.rendszer: 98/ME/2000/XP
Szabad hely: 6 GB
Videó: 512 MB PS 3.0

WWW.PCGURU.HU/351

top 5 Classic

Aki folyamatosan követi a PC Guru Online eseményeit, annak bizonyosan nem lesz újdonság, hogy elindult a webshop az oldalon. Ennek apropóján indítottuk új rovatunkat, amelyben régebbi, de jó játékokat ajánlunk a figyelmetekbe (kedvező áron!), olyan címeket, amelyeket akár már a PGO Webshop-ból is megrendelhettek.

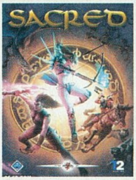
1 S.T.A.L.K.E.R.



Értékelés: 91%
Ára: 1990 Ft
Link: www.pcguru.hu/242

Egy játék, amit talán senkinek nem kell bemutatni az olvasóink közül: közel hét évig készült, nagyon sokáig el sem hittük, hogy valaha befejezik, aztán egyszercsak megérkezett. Szinte azonnal ezrek váltak a rabjává, a szaksajtó pedig meglehetősen pozitívan nyilatkozott a végtermékről. Idén ősszel megérkezett a folytatás, és ezzel egyidőben ismét kapható a Shadow of Chernobyl, méghozzá meglehetősen baráti áron. Aki tehát eddig nem merült el a szerencsétlenül járt atomerőmű világának felfedezésében, az most nyugodtan megteheti. FPS szerepjáték elemekkel nyakonöntve, hatalmas és egyedi bejárható területtel, remek történettel. Sokkal több talán nem is kell egy hideg téli estére.

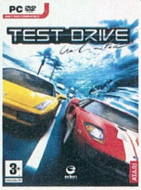
2 SACRED GOLD



Értékelés: 85%
Ára: 1990 Ft
Link: www.pcguru.hu/

Előző számunkban vettük górcső alá a régiónkban igen nagy sikert arató Sacred-széria második részét, és most itt a lehetőség, hogy beszerezzük az első rész Gold verzióját, meglehetősen potom áron, kevesebb, mint kétezer forintért. Aki tehát egy jó kis hack and slash mókára vágyik, annak most itt a nagyszerű lehetőség, hiszen választható kasztok, megannyi szörny, ellenség és tápolás várja a játékosokat. A grafika ugyan nem mai gyerek, de nyilván mindenki tisztában van ezzel, mikor egy már meglett programot telepít. Csupán azt nem szabad elfelejteni, hogy a játékélményen ez mit sem változtat, a Sacred hozza a kötelezőt, nagyon jól ellehetünk vele. Igen, akár egészen addig, amíg meg nem jelenik a Diablo 3.

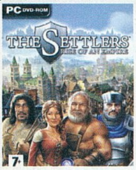
3 TEST DRIVE: UNLIMITED



Értékelés: 90%
Ára: 1990 Ft
Link: www.pcguru.hu/315

A Test Drive-széria még Commodore 64-es ősökhöz nyúlik vissza, ám PC-n sosem volt olyan fényes a csillaga, mint az immáron közel huszonöt éves masinán. Ezen változtatott a Test Drive Unlimited, ami végre ismét kiváló autós játékként vonult be a köztudatba. A helyszín Hawaii, ahol testre szabott karakterrel vághatunk neki az utcák felfedezésének, megannyi járművel (motorokkal is), elképesztően nagy területen, különböző versenyekkel, akár többjátékos módban is. A grafikai még mai szemmel is bőven megállja a helyét, nyilván nem egy NSF: Undercover, de nem is ezt várjuk tőle. Hanem a száguldás és a szabadság élményét, ezt pedig teljes egészében szervírozza számunkra a program.

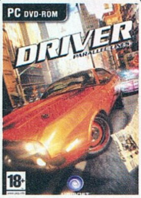
4 SETTLERS 6



Értékelés: 91%
Ára: 4990 Ft
Link: www.pcguru.hu/278

Lassan egy éve, hogy bemutattuk nektek a Settlers legújabb felvonását (azóta egy kiegészítő is érkezett idén), és ez az idő éppen elég volt arra, hogy a játék az alacsonyabb árkategóriába zuhanjon, egészen pontosan ötezer forint alá. Aki tehát arra várt, hogy olcsóbban vezetgethesse a telepeseket, annak most eljött az idő, hiszen egy abszolút megszépült, jobbára békés, de hadakozást is tartalmazó program várja a megvételt. A Settlers hatodik része persze megint főleg azoknak ajánlható, akik kibírják adrenalinmámor nélkül akár órákig, és képesek gyönyörködni az épülő birodalmukban, figyelve, hogy miképp végzik a dolgukat a virtuális ország kis alattvalói.

5 DRIVER: PARALLEL LINES,



Értékelés: 75%
Ára: 2990 Ft
Link: www.pcguru.hu/873

E havi utolsó ajánlónk ismét egy olyan autós játékszéria legújabb verziója, amely az első részeivel meghódította a játékosokat, hogy aztán a folytatásokkal a sárba tiporja a saját nevét. A Parallel Lines gyakorlatilag a negyedik Driver játék és szerencsére színvonalában messze túlszárnyalta a botrányos harmadik részt. Miguel tavaly megjelent debütáló cikkéből kiderül, hogy ugyan ez a változat sem tökéletes, azért bőven a játszható és élvezhető kategória. Karakterünk a hetvenes években kezdi a karrierjét, aztán annak rendje és módja szerint le is csukják, hogy aztán az ezredfordulót követően, a szabadulás után az első dolga legyen, hogy bosszút álljon azokon, akik bajba keverték. Lehet vezetni (ez nagyon jó), lehet benne lövöldözni (na, ez már nem annyira) és helyenként visszaköszön az eredeti Driver-feeling is, így háromezer forintért simán megéri az autós játékok rajongóinak.

eredeti vagy?

ELÉG KREATÍV VAGY, HOGY KIÁLLJ A TÖBBIEK ELÉ ÉS ELMOND: EREDETI VAGYOK! HA IGEN, AKKOR SZEDD ÖSSZE A BÁTORSÁGOD, VEDD FEL VIDEÓRA ÉS TÖLTSD FEL AZ INTERNETRE, HOGY MINDENKI LÁSSA MENNYIRE EREDETI VAGY!

LÉGY NAPRAKÉSZ!

Tegnap este pazar buliban voltál? Végre összejöttél a szőkével a másik osztályból? Még képeid is vannak róla? Nem kell őket hurcolásznod, regisztrálj a skydrive-ra **(http://skydrive.live.com/)** és töltsd fel a filejaidat a jelszóval védett tárhelyedre. Több gigabájtnyi anyag, ami bárhonnan elérhető ahol Internet és számítógép van.

LÉGY KÉPBEN!

Dolgoznod kellene, de minden adatot az otthoni gépeden van? Kellene a puska, mert egy óra múlva zárthelyid van? Regisztrálj a Mesh ingyenes rendszerébe a **https://www.mesh.com/Welcome/default.aspx** címen, csatlakozz az otthoni gépedre és szinkronizáld az adataidat bármire: notebookra, telefonra vagy akár egy Machintosra. Érj el mindent egy gombnyomással, osztd meg a munkádat, dolgozz ahol csak akarsz.

LÉGY ONLINE!

Magyarországon több, mint kétmillióan vannak jelen az MSN rendszerben naponta. Légy köztük Te is, szabd testre a saját Messenger programodat, ossz meg képeket, fileokat, dolgozz vagy szervezd online a programjaidat, vagy egész egyszerűen csak beszélgess egy jót a barátaiddal minden nap! Az MSN legújabb verzióját innen töltheted le: **http://get.live.com/messenger**

LÉGY MOBIL!

Válasz okostelefont és intézd az ügyeidet a suliból, a buszról vagy a barátnődtől. Messenger és Outlook a telefonodon a windows mobile segítségével, írj e-mailt egy hegy tetejéről vagy egyszerűen csak chatelj a haverokkal a tömegközlekedésen. Fedezd fel a Windows Mobil világát a **http://www.microsoft.com/hun/mobile/default.mspx** weboldalon!

LÉGY PUBLIKUS!

A Live Spaces-t több millióan használják világszerte, légy Te is tagja a világ legnagyobb közösségi szájtjának **(http://home.services.spaces.live.com)**, hívd meg a barátaidat, oszt meg a képeidet, használd az elérhető alkalmazásokat, indíts blogot, oszd meg mindenkivel a gondolataidat és mond el: eredeti vagyok!

HA ELÉG EREDETI VAGY, NEM KELL MÁST TENNED, MINT ELLÁTOGATNI A WWW.EREDETIVAGYOK.HU WEBOLDALRA ÉS FELTÖLTENI A VIDEÓDAT. A FELHASZNÁLÓK ÉRTÉKELHETIK AZ ALKOTÁSODAT ÉS HA TE VAGY A LEGEREDETIBB, AKKOR MÁRIS EGY HP PAVILION BOLDOG TULAJDONOSA LEHETSZ, ÉS AKKOR A TÖBBI ÉRTÉKES NYEREMÉNYRŐL MÉG NEM IS BESZÉLTÜNK!

EREDETI VAGYOK.hu

Pénz beszél, de hol a kutya? írta · Stöki

A REKLÁM, AMI BÁRHOL MEGTALÁL TÉGED

A gazdasági válságról szóló cikkbe (lásd a 36. oldalon) nem fért be egy téma, ezért átrántottam a Gondolatébresztő rovatba. Az advergamingről, vagyis a játékokban, játékokkal való hirdetési formáról van szó, ami köszöni jól van, és miközben általában a legtöbb a hirdetési piacon nagy esés várható, az advergaming éppen hogy fellendülhet.

Sokat hangoztatott jóslat, hogy a világban jelenleg tapasztalható válság miatt nehéz idők jönnek mindenkire, aki hirdetésekből él. Reklámon viszonylag könnyen és sokat lehet spórolni, és ezt megérzik majd az online portálok és a papírlapok is, különösen a drága magazinok (sajnos a PC Guru sem számíthat sok jóra ebből a szempontból). Az advergaming ugyanakkor soha nem volt olyan jó formában, mint most. Megjelent például az első, játékban elhelyezett fizetett politikai hirdetés: a Burnout Paradise virtuális óriásplakátjain a demokrata elnökjelölt (azóta már az Egyesült Államok megválasztott elnöke), Barack Obama biztatta szavazásra a játékost. De nemrég már a hazai McDonalds éttermekben is találkozhattunk advergaminggel: a gyerekmenühöz egy cd járt, amin egy minijáték volt található (és egy alkalmazás, ami udvariatlanul, rákérdezés nélkül átállította a júzer Windows-hátterét), a tisztelt hamburgerzabáló vásárló nyolc különböző játékot gyűjthetett így össze. E két példa mutatja, hogy a játékok és a reklám egyre több területen összefonódik: mi sem bizonyítja ezt jobban, mint hogy az advergaming már a közéletbe és a sarki gyorséttermekbe is betette a lábát.

JÁTÉKHIRDETÉSEK ÉS HIRDETÉSJÁTÉKOK

A szó az „advertise" és a „game", vagyis a hirdetés és a játék szavakból született és először a Wired magazin használta egy 2001-es cikkében. Persze az egész „hirdetünk a játékokban" recept már évtizedekkel korábban kialakult, valamikor a nyolcvanas évek elején. Az American Home Foods nevű élelmiszeripari cég már 1983-ban adott 5'25-ös flopin ügyességi játékokat a termékei mellé (az ilyen, tisztán reklámcélú játékokra aztán rá is aggatták később az „advergame" címkét). A vállalat példáját követte több nagyobb élelmiszeripari multi (például a Taco Bell és a Coca Cola), és szintén ekkortájt jelentek meg az első olyan játékok, amik önálló, pénzért terjesztett programok voltak, de néhány pixelt hirdetési felületként értékesítettek. Jó példa erre a klasszikus sörcsapoló játék, a Tapper (C64-es kazettások Flaschbier néven is ismerhették), amiben üdítőital- és sörreklámok voltak a háttérben. A két módszer keverékeként aztán olyan advergame-ek is születtek, amikért pénzt kértek, viszont a fejlesztési költségekbe – és így a játékmenetbe – masszívan beszállt egy szponzor is. Ilyen volt a kilencvenes évek elején a Cool Spots, amiben a 7UP üdítőital kabalafiguráival lehetett logikai játékokat játszani, vagy a Sunny Shine, ami egy dohányipari lobbi által ütött rés volt a játékokon. Az L&M cigarettagyár azt használta ki, hogy a játékpiac akkor még kevésbé volt szabályozva, mint ma: a kalandjátékban egy helyen például csak úgy juthatott to-

A REKLÁM NAPJAINKRA KIKERÜLHETETLEN MÉDIÁVÁ VÁLT. OTT BUKKAN FEL, AHOL NEM IS SZÁMÍTANÁNK RÁ. PÉLDÁUL A KEDVENC JÁTÉKUNKBAN.

vább a játékos, ha a főhőssel, Sunny Shine-nal elszívott egy L&M-cigit – manapság ez persze elképzelhetetlen, de a cégek megtalálják az egyéb kiskapukat a reklámok elhelyezésére.

HA EGY REKLÁMÜZLET BEINDUL

Az advergaming-üzlet a kilencvenes évek végére beindult: míg eleinte csak élelmiszer- és játékgyártók hirdettek, később műszaki és szórakoztatóipari termékek is felbukkantak a játékokban. Ráadásul egyik-másik hirdetéses játék egész színvonalas lett. Nyilvánvaló példa a Lego Star Wars és a többi filmes Lego-játék, de a mára elfeledett Darkened Skye is, ami a Skittles nevű, M&M's-szerű cukorkát népszerűsítette, és a játékos a cukorkákat kombinálva varázsolhatott a fantasy környezetben játszódó programban (ha már itt tartunk: az M&M's is több játékban szerepelt). Az ezredforduló után az advergaming egyre egyre nagyobb pénzeket mozgatott meg. 2006 novemberében a Burger King a tengerentúlon plusz négy dollárért egy választható játékot adott a menüt vásároló vevőknek. Az Xboxra készült programok (két versenyszimulátor és egy Sneak King nevű akciójáték a cég kabalájának főszereplésével) Amerikában és Kanadában több mint 3,2 millió példányban keltek el.

Aztán a dobozban kapható játékok hirdetései mellett megjelentek a reklámcélú ingyenes flashprogramok is, illetve az ezekből élő gyűjtőoldalak, mint a Wrigley's rágógyár alapította Candystand.com, amin ma már nagyjából 5 millió látogató fordul meg havonta. És persze a virtuális világokban is felbukkantak a reklámok: a Habbo Hotelsben több bútort adnak el, mint az Ikea áruházakban összesen. Nyilvánvaló, hogy érdemes egy ilyen játékban például bútort hirdetni, például úgy, hogy egy szekrény helyett egy konkrét Svenjörgenssen márkájú szekrényt vehet a tisztelt avatár. És mára már a hardcore játékosok is megszokták a hirdetéseket a játékokban: elfogadott, hogy amíg a játék hangulatából nem zökkentenek ki a reklámok, addig elviseljük őket. Egy autóverseny vagy egy fociprogram pályáján például mindennaposak a hirdetések, akárcsak a valóságban (ez akár még a realitásérzetet is növelheti). Persze akadnak túlkapások is, az Enter The Matrix például rengeteget kapott azért, mert a főhős minden sarkon egy Samsung-, Powerade- vagy nVidia-hirdetésbe ütközött. És a mostani James Bond-játékban is feltűnően sok Vaio laptopot helyeztek el.

NŐ, DE VAJON MEDDIG?

Az advergaming-biznisz tehát pörög, bár azt senki nem tudja, mennyire. Mindenesetre a legpesszimistább piaci előrejelzések is több százmillió dolláros forgalommal számolnak. A bostoni Yankee Group elemzőcég szerint a 2004-ben még csak 83,6 millió dolláros piac 2009-re 312 millióssá nő. A Jupiter Media Metrix már idénre is egymilliárdot jósolt (a számok nyilván attól is függnek, hogy ki mit számol bele), a Massive szerint pedig 2010-ben világszerte akár 2,5 miliárd dolláros is lehet a piac. Igen ám, de ezek még a válság kirobbanása előtti jóslatok. Hogy az advergaminget hogyan érinti a gazdasági krízis, nem tudni: nagyon bizonytalan az egész, mert ésszerű érvek állnak amellett is, hogy rosszul érinti, és amellett is, hogy nem viseli meg nagyon.

Annyi bizonyos, hogy dinamikus növekedésben van (volt?) az üzletág, ami logikus: a játékipar világszerte körülbelül 40 milliárd dolláros forgalmat hoz, a hirdetési ipar pedig csak Amerikában 270 milliárdot, és aránytalanul kicsi az advergaming-piac, ha például azzal hasonlítjuk össze, hogy a filmiparban mekkora szeletet hasítanak ebből a 270 milliárdból (legalább tíz számjegyű szeletet). Viszont ez megint csak nem friss adat, és ha valami, ez a 270 milliárd valószínűleg komolyan visszaesik, miközben viszont a 40 milliárd növekedni fog. Ezzel együtt nem nehéz elképzelni, hogy a hirdetési piac egyre többet fog együttműködni a játékiparral, már csak azért is, mert ez a játékfejlesztők érdeke is. Régi mantra, hogy egyre drágábbak a játékok fejlesztési költségei, a programokba épített reklámok pedig éppen ezekbe szállhatnak be, és végső soron akár játékokat menthetnek meg az anyagi bukástól. Az is jót tesz az ügynek, hogy az advergaming ágazata az utóbbi években egyre professzionálisabbá vált. Létezik már kifejezetten játékbeli hirdetések hatásmérésére szakosodott cég, advergaming-konferencia, az online szerepjátékokban pedig megjelentek az avatárokra épülő hirdetések. Korszerű adatbányászati eszközökkel már azt is sikerült elérni, hogy egyes játékokban (például a Battlefield 2142-ben) a hirdetések dinamikusan cserélődjenek. Szóval miközben világos, hogy ennek a hirdetési formának vannak korlátai (a megrendelő például nem tudhatja, hogy a játék menynyi példányban fog elkelni), az advergaming fellendülőben van, és ez a trend akár a válság ellenére is folytatódhat.

EXTRA GÉPEK, VONZÓ ÁRON

■ ACOMP XPLORER EXTRA
74,900 Ft + 20% ÁFA

Pénztárcakímélő teljes kiépítésű multimédia számítógép. A gyors kétmagos processzor és a 2 GB memória a Windows futási sebességét még jelentősebben megnöveli. A gépbe nagy kapacitású merevlemezt és az NVIDIA GeForce 9500-as játékokhoz is kiváló videókártyáját szereltünk.DVD író, extra gyors hálózati elérést biztosító Gigabit LAN és memóriakártya olvasó segíti a munkát. A gépek esztétikus kivitelű házban kerültek kialakításra.

- Intel® Dual-Core E5200 (2.53GHz) processzor
- 2GB DDR2 memória
- 500GB merevlemez
- DVD-RW (író/újraíró) meghajtó
- GeForce 9500GT 512MB RAM + TV-OUT + DVI grafikus kártya
- High Definition hangkártya az alaplapon
- Gigabit 10/100/1000Mbit hálózati csatoló az alaplapon
- Multimédiakártya olvasó
- SLIM billentyűzet (magyar)
- 3 gombos, optikai egér (PS/2)
- Miditorony - 420W

GEFORCE 9500GT

ÜNNEPI AJÁNDÉKKÉNT MINDEN XPLORER EXTRÁHOZ 25DB ÍRHATÓ DVD LEMEZT ADUNK!

■ SAROTECH ABIGS DVP-260 MULTIMEDIA LEJÁTSZÓ
29,900 Ft + 20% ÁFA

4000 óra szórakozás! DivX, DVD, MP3 lejátszó és hordozható merevlemez mindössze egy cigis doboz méretében. Rendkívül elegáns, igényes kivitelezésű USB 2.0 mobil multimédia merevlemez rackbe tegyen bele tetszőleges kapacitású 2.5 inches merevlemezt, így hatalmas mennyiségű adatot vihet magával bárhová. Multimédia a javából!

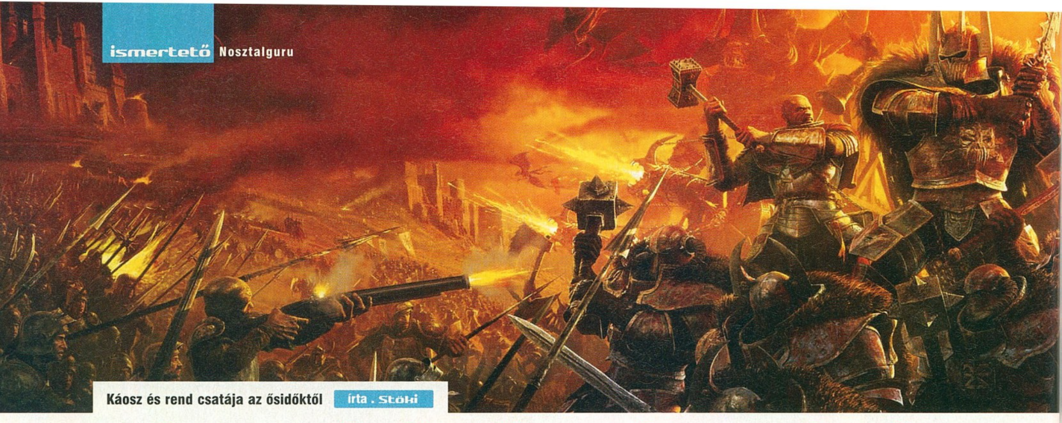
Ráadásul az abigs támogatja valamennyi HDTV formátumot és az SRT, SUB feliratokat is. Kösse rá egy HD megjelenítőre, és garantáltan mindenkit le fog nyűgözni elképesztő képminőségével és 5.1-es surround audió képességével! A beépített FM adónak köszönhetően autójában és a házi HIFI rendszerén vezetékek nélkül hallgathatja az abigs hangját! A mellékelt távirányítóval kényelmes a kezelése, a külső Infra érzékelő csatlakoztatási lehetőségnek köszönhetően rejtett autó beszerelés is lehetséges.

INGYENES HÁZHOZSZÁLLÍTÁS

ACOMP
Számíthat ránk.

1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.
Telefon/Fax: 339-5647, 339-5648
On-Line rendelés és aktuális árak: www.acomp.hu

A magyar olimpiai csapat hivatalos informatikai szállítója



Káosz és rend csatája az ősidőktől írta . Stöki

HÁBORÚ ÖRÖKKÉVALÓSÁGIG

A Warhammer Online láttán utánanéztem, milyen játékokat ihletett a múltban ez a népszerű táblás fantasy stratégiai játék, és meglepő dologra bukkantam. Ha a Warhammer 40K nevű sci-fi vadhajtást nem számítjuk, korábban csupán három Warhammer-játék készült. Igaz, ebből kettő műfajteremtő volt.

Természetesen a Shadow of the Horned Ratról és folytatásáról, a Dark Omenről van szó, a kilencvenes évek közepén ugyanis ezek voltak az első real-time taktikai játékok, vagyis az első olyan stratégiai játékok, amelyek a sereggyártás és építkezés helyett a csapatmozgásra helyezték a hangsúlyt.

CSATÁK TÉTTEL

A Shadow of the Horned Rat 1995-ben jelent meg (vagyis alig három évvel a ma ismert, akcióorientált valósidejű stratégiák ősatyjának tartott Dune 2 után), és felrázta a Warcraft és a Command & Conquer versengésébe kicsit belefeledkezett RTS műfajt. Ebben a játékban ugyanis egységek helyett egész alakulatokat kellett kommandírozni, és a csatáknak igazi tétje volt, mert nem volt olyan egyszerű újrapótolni egy hadat, mint a Blizzard vagy a Westwood stratégiáiban. Ezenkívül újdonságként bejöttek a szerepjáték-elemek: a játékos pénzt kapott a megölt ellenségekért, és ebből a pályák között fejleszthette osztagait. Új egységtípusokat is lehetett venni, az eredetileg emberekből álló seregbe így elfek és törpék is kerülhettek.

Manapság a flashjátékok jobban néznek ki, de ettől a program még remek volt a maga idejében.

Mindehhez jó díszlet volt a Warhammer-univerzum (bár igazából a szabályok is onnan jöttek), és egy korrekt sztori is került a programba, amiben egy zsoldosparancsnok védte meg az emberek birodalmát orkoktól, skavenektől (a Warhammer patkányemberei), élőhalottaktól és mindenféle káoszlényektől. A kivitelezés sem volt rossz, a játék izometrikus 3D-terepet használt, amikor mások még csak 2D-t, és bár az alakulatokat alkotó katonák elég ronda és kicsi sprite-ok voltak (azért, hogy egyszerre sokat tudjanak megjeleníteni az akkori gyengébb gépek), a nagy seregek látványa kárpótolt ezért a hiányosságért. Egyedül az AI-ba lehetett belekötni, az ugyanis nem volt túl okos, a gépi játékos inkább a túlerővel okozott sok gondot.

A TOTAL WAROK ŐSE

A Shadow of the Horned Rat nem volt nagy siker (többek között azért, mert baromi nehéz volt, még akkori szinten is), de 1998-ban azért elkészült hozzá egy folytatás, a Dark Omen, amit aztán Playstationre is kiadtak. Ebben már szebb volt a grafika és a zsoldosparancsnok története is tovább folytatódott, de a legnagyobb dobás a multiplayer üzemmód volt, ez ugyanis bebizonyította, hogy ezt a taktikai műfajt is lehet egymás ellen űzni. Igaz, túl sokan nem éltek ezzel a lehetőséggel ugyanis bár príma kis program volt a Dark Omen, méltatlanul eltűnt a süllyesztőben (már a hozzá eleve beterezett küldetéslemezt sem adták ki). Talán azért, mert túlságosan rétegjáték volt, talán azért, mert még nem érett meg rá a piac – nem először történt ilyen. Mindenesetre elindított az úton egy műfajt, ami olyan nagy neveket adott nekünk, mint a Total War-sorozat, a MechCommander vagy a World in Conflict. A Dark Omen pedig még ma is meg-megihlet fejlesztőket, legutóbb a Crusaders magyar fejlesztői emlegették sűrűn a nevét az interjúikban.

WARHAMMER JÁTÉKOK AZ ELMÚLT ÉVTIZEDEKBŐL

Warhammer 40 000: Chaos Gate

A Warhammer táblás megoldásban igen komoly stratégiai játék és a Chaos Gate névre hallgató átirat ezt hozta el a rajongóknak. Körökre osztott móka mindenkinek, hogy kiélhesse a tervezés és lebonyolítás minden fázisát. A sajtó szerette, és a játékosok közül is sokan szívesen emlékeznek vissza rá.

Warhammer 40000: Fire Warrior

A Warhammer univerzumot sem kerülte el a végzete, készült belőle egy lövöldözős átirat, ami viszont nem nagyon rengette meg a játékipart. A szaksajtó átlagosan 40%-ra értékelte a játékot, nem véletlenül, hiszen már a megjelenésének pillanatában is bőven elavult volt.

Warhammer 40000: Rites of War

Ismét egy stratégia az elmúlt évezred végéről, amelyben remek ötletek voltak, persze csak akkor, ha nem menekültünk el azonnal a bugok elől, és egyáltalán képesek voltunk futtatni a programot. A harci-stratégia itt is kiemelt szerephez jutott, hatszögekre osztott pályákon kellett kommandíroznі az embereinket.

pc guru bemutatja:

Ennél azért többet szeretnél karácsonyra?

Lapozz és nézd meg
a pc guru karácsonyi előfizetési akcióját!
Ebből nem érdemes kimaradni!

Fizess elő most és rengeteg ajándékban lesz részed, ha a pc gurut választod!

Féléves és éves előfizetés esetén az első 60 megrendelő ajándék pólót kap!

Spore
Warhammer
FIFA
Fekete vagy fehér színben

Féléves és éves előfizetéshez egyaránt választhatsz egyet az alábbi PC játékokból is!

Rainbow Six - Vegas
Age of Empires III
Splinter Cell - Double Agent
Prince of Persia -Two Thrones
Ghost Recon 2

Féléves és éves előfizetéshez egyaránt ajándékba kapsz egy autóMAGAZIN előfizetést!
Féléves előfizetés (6 lapszám)

CSAK ÉVES ELŐFIZETÉSHEZ!

Éves előfizetés esetén most egy különleges viaszfigurát is adunk ajándékba!
Válaszd ki kedvenc hősödet! Méret: 8-15 cm* (*figurától függően).

1 éves PC GURU előfizetés: (13 lapszám)

csak 17 900 Ft

Megtakarítás: 20.035 Ft!!!

-30% kedvezmény
6735 Ft kedvezmény a hírlapárus árhoz képest

+ 1 db ajándék póló
2000 Ft értékű választható póló az első 60 megrendelőnek

+ 1 db ajándék játékszoftver
3000 Ft értékű választható PC játékszoftver

+ 1 db ajándék autós magazin előfizetés
3300 Ft értékű autóMAGAZIN féléves előfizetés

+ 1 db ajándék játékfigura!!!
5000 Ft értékű választható viaszfigura. Kedvenc játékhőseid!

Fél éves PC GURU előfizetés: (6 lapszám)

csak 9900 Ft

Megtakarítás: 9770 Ft!!!

-15% kedvezmény
1470 Ft kedvezmény a hírlapárus árhoz képest

+ 1 db ajándék póló
2000 Ft értékű választható póló az első 60 megrendelőnek

+ 1 db ajándék játékszoftver
3000 Ft értékű választható PC játékszoftver

+ 1 db ajándék autós magazin előfizetés
3300 Ft értékű autóMAGAZIN féléves előfizetés

Mit kell tenned, ha szeretnél előfizetni?

1. Fizess elő az interneten: www.pcguru.hu/xmas oldalon.
2. VAGY küldj e-mailt a mpb@motorpresse.hu címre.
3. VAGY hívd terjesztési osztályunkat a 06 1 577 2666-os számon!

Az ajándékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni. Ha még karácsony előtt szeretnéd megkapni a csomagot, úgy legkésőbb 2008. december 10-ig kérjük a befizetést, egyéb esetben a csomag késhet!
A választott ajándékokat a készlet erejéig tudjuk biztosítani, a befizetések beérkezési sorrendjében. A postázást 2008. december 12-én kezdjük meg.
Amennyiben a választott ajándék elfogyott, felvesszük veled a kapcsolatot a választási lehetőség miatt, ezért megrendelésedben feltétlenül add meg a telefonszámodat.

Ha van jelenleg élő előfizetésed, kérjük jelezd, hogy folytatólagosan kéred a meghosszabbítását. Az előfizetésed a befizetés időpontjától függően, de leghamarabb a 2009. januárban megjelenő, 2009/2-es PC Guruval tud indulni.

Az akció 2009. január 31-ig érvényes.

Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, kérjük fordulj terjesztési csoportunkhoz a 061-577-2615, 06-1-2631, 06-1-577-2635 vagy a 06-1-577-2666-os telefonszámok egyikén, illetve az mpb@motorpresse.hu e-mail címen.

Bővebb információ: www.pcguru.hu

Játékmentőöv

írta · Tika

mentoov@pcguru.hu

OBLIVION

Na Oblivion! Most meg valami álomvilágba kerültem abba a küldetésben, amiben a Baldarus vagy ki (az egyik őr a játék elejéről) polgári ruhában van, és a csatornába követnem kell. Nemsokára 3 feketepáncélos izé megöli, én meg őket. Az egyiknél van a kulcs, ami a kijutáshoz, a harmadiknál meg a könyv, ami a küldetéshez kell. Találok egy ágyat a csatorna kellős közepén és lefekszek szintet lépni. Utána egy álomvilágban vagyok, és van velem valami elf mufti. Tiszta pucér vagyok (nude módot beleértve), aminek igazán örülök női karim láttán, de fegyverem meg semmim nincs, csak az álomvilág amulett, ami nem tud semmit és levenni se tudom. Lemegyek a földszintre (egy rém rendetlen házat képzelj el piros fényben), és be az ajtón, amin az áll, hogy bátorság próbája. Megyek egy barlangba, úszok a víz alatt és, kiérek egy kör alakú romba. Ott van egy Oblivion-kapus kristály, amire az van írva, hogy bátorság eleme. Kiveszem és természeten a felszerelésembe nem kerül bele. Itt megállok, és sehova se tudok menni, kivéve azt az ajtót, ahonnan jöttem, de azt meg nem lehet feltörni (meg tolvajkulcsom sincs), és kész. Mit tegyek? Innen még teleportálni sem bírok.

Azt még könnyen megfejtettem, hogy Baurus-szal a The Patch of Dawn questen haladtál a főszálon (megjegyzés: a fickónak nem feltétlenül kell meghalnia), de aztán némi időbe telt, amíg leesett, hogy még mielőtt lementél volna a csatornába aktivizáltad a Through A Nightmare szálat, azaz feltetted a Dreamworld amulettet (plusz aludtál, amitől beindult a történet a piros házzal). Kezdjük az elején, amikor átkerülsz az álomvilágba, ott lesz Henantier, és addig nem kerülsz ki innen, míg mind a négy(!) próbáját ki nem állod. A fickó mellett a felső szinten, ott lesz a Test of Perception és a Test of Patience portálja. A Perception teszt egyszerű, a fáklyát vedd fel, és haladj végig a szűk lebegő ösvényen. Az út végén az Element of Perception-ra kattints rá, és az visszadob Henantierhez. A Test of Patience-nél rögtön a bejáratnál kapsz egy scrollt, minden egyes mozaikszerű padlórésznél a scroll idevágó passzusában keresned kell egy mintát, értsd ugyanolyan szimbólumok által jelzett átvezető utat (mindig csak egyetlen szimbólum sorozata kínál helyes utat, ha nem lenne egyértelmű itt a térkép: http://tinyurl.com/6f2e5p). A ház alagsorában pedig két további teszt a Courage és a Resolve található. A Resolve két minotaur legyőzését célozza, a ládában lesz páncél, fegyver, szóval nem gond. Az Element of Courage-hoz mint írtad magad is eljutottál, tehát ha végeztél mind a négy próbával Henantier visszajuttat a valóságba...

BATTLEFIELD 2142

Szia PC Guru! Nemrég megvettem a Battlefield 2142-öt, de nem tudok valamiért multizni, mert azt írja, hogy senki sincs fönt, ami szerintem nem lehet. Na ezért kérném a segítségeteket!

Hű olvasótok: Dini

Töltsd le a legújabb tapaszt a http://tinyurl.com/66bo2z oldalról, aztán ha telepítetted, akkor a háttérben futó esetleges a P2P/IRC stb. klienseket állítsd le. A Readme-ben megtalálod, hogy milyen nyitott portok szükségesek a tűzfalprogramodnál, nos ezeket is ellenőrizd...

WARHAMMER ONLINE

Sziasztok! Van egy kisebb gondom a Warhammer Online-nal. Az a baj, hogy játék közben kilép valamiért, de mindig más időközönként. Van, amikor 1 óráig semmi baj, aztán kilép, de van, amikor 10 perc múlva lép ki. A minimum konfig megvan, szóval nem tudom, mi lehet a baj.

A választ előre is köszi!

Robe

A hivatalos oldal szerint ha az operációs rendszer egy pillanatra is elveszti a fókuszt, akkor rögtön jön a fagyás. Millió és egy segédprogram, kliens vagy alkalmazás bekavarhat. Minden üzenetküldő szolgáltatást lőj ki (Messenger, etc), bármi, ami kommunikál kifelé a netre (monitorozók, updaterek) és a háttérben fut eltávolítandó. Továbbá vannak egyéb „népi okosságok" is (fórumozók tapasztalatai alapján), például a lapozófájl méretét növeld meg, vagy hálókártyás netcsatlakozásnál a hálókártyán az Eszközkezelőben a TCP Checksum Offload-ot kapcsold ki...

THE GODFATHER

Üdv Gurusok! A hétvégén megvettem a The Godfathert, csak van némi gondom vele.

1. A netről letölthető magyarítás nem működik. Feltelepítem, de hiába másolja be a játék könyvtárába nem választható a magyar nyelv.

2.A játékba belépve minden elérhető, de amikor játszani kezdek, 3-5 perc után a gép magától újraindul. Ez máskor még nem fordult elő. Tudtok segíteni?

A választ előre is köszi: Dönci

1. Ha a Magyarítások portálról töltötted le, nos ott a fórumban elég sokan problémáztak, hogy nem a megfelelő helyre telepedett a magyarítás, szóval figyelj oda, hogy a célkönyvtár az X:\Program Files\Electronic Arts mappa legyen (ahol X annak a meghajtónak a betűjele, ahová a játékot telepítetted). A magyar nyelv egyébként nem lesz választható, szimplán minden felirat magyarul jelenik majd meg.

2. Ha jól tudom, patch nincs a játékhoz. Szerintem első körben nézd meg a gépigényt, ha az rendben van, akkor uninstalláld a játékot, aztán telepítsd újra (magyarítás nélkül). Ha ez sem jön be, frissítsd a drivereket...

LEGO BATMAN

Üdv! Elakadtam a Lego Batman demojában, a Surprise for the Commissioner pályánál. Ott vagyok, ahol Joker és Harley találkozik a polgármesterrel. Kicsit ütjük, mire az felugrik, és csak özönlenek a kopói. Na, most ott tartok, hogy Jokerrel beszálltam a daruba (be is indítottam). Olvastam egy végigjátszást, ahol az volt, hogy egyszer csak majd jön egy rendőrségi furgon, de nem jött, pedig azokat az ezüst fémeket is szétrobbantottam a robbanó teddykkel.

Please Help! Előre is kösz: ffixer

Nekem ugyan a teljes verzió van meg, de gyorsba végigtoltam a pályát, szóval, mikor áttérünk a kapun a darus részhez, a polgármester és a rendőrök nekünk esnek, aztán a polgármester felmászik a karzatra, eddig minden tiszta. De itt jönnie kell egy bejátszásnak, ahogy a rendőrségi furgon átviharzik a kapun, és befarol a pálya sarkára. Ezt az animációt nem befolyásolja semmi, ha polgármestert felkergeted, minden egyéb sallang nélkül bekövetkezik. S ugye itt jönne a finesz, hogy a daruval a robbanó macikat rá kell dobni a rendőrségi járműre, az felrobban, polgármester újra lejön, elpáholjuk, és így tovább. Szerintem próbálkozz tovább az adott pálya újrajátszásával, és egyszer csak bejön az a frányа fehér furgon...

GTA: SAN ANDREAS

Hi tisztelt szerkesztőség! A lapotok a világ legjobbja! Na de ami a lényeg: a GTA San Andreasban, hogyan kell a Drive By küldetést megcsinálni? Amikor egy kocsival három haveromat elviszem és ők lelövik az ellenséges bandatagokat (eddig sikerült), aztán kiírja, hogy 2 csillagos a körözésed, és jönnek a zsaruk. Na, itt hova a fenébe kell menni? Lehetséges, hogy csak a cheat segít?
Előre is kösz, Matye$z!

Ha végeztél a melóval, és a rendőrök elkezdik az üldözést, kapsz egy rövid értesítést, hogy a kocsit átfestve ki lehet „kapcsolni" a 2 csillagos körözést. Úgy rémlik a térképen meg is jelenik a szokásos navigációs ikon elvezetve téged a legközelebbi Spray shopba, ha mégsem, akkor a spray-es flakon jelöléseket keresd a várostérképen és hajts be az egyik ilyen műhelybe (100USD a tarifa).

CONFLICT VIETNAM

Szia Tika! A Conflict Vietnamban elakadtam a 3. pályánál a Tet offensive nevű küldetésnél. Azt a rész már megcsináltam, amikor a tank elől el kell menekülni, de utána nem tudom a leszállópályát megvédeni. És még ha csalásokat is tudnál hozzá adni, azt nagyon megköszönném. Remélem, hamarosan válaszolsz, mert már nagyon idegesít ez a pálya!

Utóirat: az újság nagyszerű, nincs hova fejlődni, ez már a maximum színvonal felett van bőven!

A füstgránátokat remélem felszedted, mert a pirosakkal tudod a tankokat beteríteni (kvázi megvakítani), és a sárgákkal lehet légicsapást kérni, ha befutott az air strike is available rádióüzenet. Az alagutakra ugyanis légi csapást kell kérni. Egyébként van cheat: a menüben tartsd lenyomva a bal SHIFT billentyűt, és írd be: AGENTORANGE. Ha jól csináltad, az options menüben elérhető lesz a cheat menü, és a következőket választhatod: végtelen mentés, végtelen lőszer, összes videó bejátszás elérhető és az összes pálya választható (csak normál módban).

GEARS OF WAR UNINSTALL

Sziasztok! Az a gond, hogy gépemen szerettem volna helyet felszabadítani, és le akartam törölni a Red Alert 1-et és a Gears of Wart, de mindkettő törlésekor problémába ütköztem (a Programok telepítése és törlésével és a Cccleanerrel próbáltam). Amikor a Red Alert-et szerettem volna törölni, elindítom a törlést, de nem történik semmi (az uninstall.exét próbáltam win95 kompatibilitással futtatni úgy se jó), amikor pedig a Gears of Wart, akkor egy hibaüzenetet kapok „1628:Failed to complete installion." Kérlek, segítsetek mihamarabbi válaszotokkal!
Köszönettel: Soldi

Általában akkor nem sikerül az uninstall, ha az alkalmazást valamely másik program (vírusirtó, vagy vmi indexelő) használja, tehát csökkentett módban indítsd el a Windowst (F8-at nyomni a Windows bootképernyője előtt), és úgy próbáld. Jellemzően a másik probléma, ha manuálisan eltávolították (törölték) a teljes játékot, vagy néhány fontos fájl megváltozott illetve törölve lett, ekkor a Ccleanernél szerény véleményem szerint jobb választás például a Your Uninstaller (http://tinyurl.com/6g7ert)...

SNIPER

Kedves PC Guru! Kérlek, segítsetek! Megvettem drága pénzért a Sniper - Art Of Victory nevezetű játékot. Amikor elindítom a játékot úgy fest, hogy minden ok. Aztán 1-2 perc múlva beüt a ménkű! Vagy úgy lefagy, hogy a Ctrl+Alt+Cipőtalpra sem reagál, vagy fogja magát és egyszerűen újraindítja a gépet. Kérlek titeket, hogy segítsetek valamit, mert menten megőrülök! Előre is köszönöm!
Őszinte tisztelettel: Sz@Sz@

A Vezérlőpult -> Rendszer -> Indítás és helyreállítás paneljén, a Beállítások menüpont alatt, a Rendszerhibáknál vedd ki az Automatikus újraindítás elől a pipát, és akkor kapsz hibaüzenetet, ami segíthet leszűkíteni a tennivalókat. Ha az esetleges hardverhibákat kizárjuk (más 3D-s alkalmazásokban, játékokban nem jelentkezik az újraindulás), akkor a hangkártya és videókártya driverének frissítésén túl mást nem nagyon tehetsz. A játék minimális gépigénye 1,6GHz CPU, 512MB RAM, Ati 8500 vagy GeF3 szerintem nem túl izmos, ha ezen belül vagy, ellenőrizd a hőfokokat a videókártyánál, esetleg lefuttathatsz egy memtestet, hogy a RAM-okat is kizárd, és imádkozzunk, hogy valami könnyen orvosolható hibát találj.

GOTHIC 3

Helló! A Gothic 3-mal lenne egy problémám. Megvan mind a 12 tűzserleg, meg is lettek szentelve, csak ki kellene osztani a lovagok között. Találtam végigjátszást, ami leírja a 12 lovag lelőhelyét, de Frithjofnak, a tűzklánból nem tudom odaadni. Tudok vele beszélni, de a tűzserleg átadása opció nem jelenik meg. Bár nem vagyok biztos benne, hogy ő is lovag, de nem találok senkit. Még Gorn-ra tippeltem, de ő nem mozdul a viskójából, és beszélni sem tudok vele (Gothát már felszabadítottam).
Kérlek, segítsetek, mert a többi 11 serleget ki tudtam osztani.
Előre is kösz!

Ez a 12. serleg probléma, úgy látom egyetemes a Gothic3 hívők között. Szerintem senki sem tudja a megoldást, vagy ha igen, jól titkolja. Mindenesetre van orvoslás egy community patch-ben, csak hát, hogy is mondjam, olyan hézagos, hisz így oda lehet adni állítólag Frithjofnak, csak épp senki nem biztos benne, hogy ő az, akit megillet... A tapasz a http://tinyurl.com/3slehz linkről elérhető.

AKCIÓK (gyári garanciával!) **ezek már a bruttó árak !**
Gainward Radeon HD4870X2 2GB **124.740** HD4870 GS **69.600**
HD4850 512 **41.640** HD4670 512 **21.840** HD4650 512 **16.440**
GTX280 1024 **98.880** 9800GT 512 **32.160** 9500GT 512 **15.720**
AMD PhenomX4 9950 Black **45.420** PhenomX4 9550 **34.800**
Athlon 64 X2 6000+ **23.640** X2 5600+ **21.840** X2 5000+ **14.940**
Intel Core2 Quad Q9550 **78.240** Q9400 **66.120** Q8200 **46.260**
Duo E8500 **46.200** E8400 **41.280** E7300 **29.040** E5200 **19.620**
GigaByte alaplapok: EP45-UD3P **42.180** EP45-UD3 **34.440**
EP45-DS3 **30.300** MA770-DS3 **19.020** MA790GP-DS4 **37.680**
TÖBB, MINT 300 NOTEBOOK AKCIÓS ÁRON !

Home Pro (erős irodai és multimédia, alap játék-konfiguráció)
2 GB DDR2 RAM, 500 GB HDD, 9500GT 512MB DDR3
Intel CPU: Asus P5QL-E, Pentium Dual Core E5200 **98.460**
AMD-s: Gigabyte MA770-DS3, Athlon64 X2 5000+ **87.870**
Game (erős irodai és multimédia gép, közepes játékgép)
2GB DDR2/1066 RAM, 640 GB HDD, Radeon HD4850
Intel változat: Asus P5Q, Pentium Core2 Duo E7300 **166.584**
AMD-s: Gigabyte MA790X-DS4, Athlon64 X2 6000+ **153.714**
Game Pro (erős irodai, multimédia, felső kat. játék)
4GB/1066 MHz RAM, 750GB HDD, Radeon HD4870
Intel változat: Asus P5Q alaplap, Core2Duo E8500 **244.380**
AMD-s: Gigabyte MA790X-DS4, Phenom X4 9850 **228.840**

ALIEN computers
Alkatrészek, notebook-ok, perifériák
Konfigurációk 3 év garanciával!
Házhozszállítás az egész országban!
Nézze meg árainkat, megéri!
aliencomputers.hu

pc guru

XBOX 360 LIVE

INFO

KIADÓ	MICROSOFT
FEJLESZTŐ	BIG BLUE BOX
PLATFORM	XBOX 360
MULTIPLAYER	2 JÁTÉKOS

pc guru GOLD

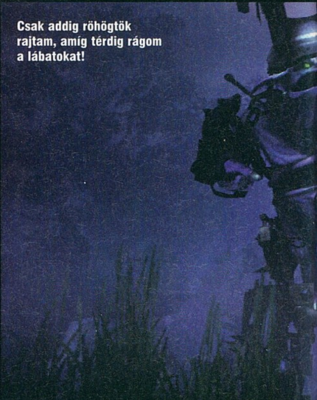
FABLE 2

A TÖRTÉNET FOLYTATÓDIK, MÉGHOZZÁ NEM IS AKÁRHOGY!

Az Xbox történelmének egyik legsikeresebb és talán legszerethetőbb kaland-szerepjátéka egyértelműen a Fable volt. A zseniális világ, a szó szerint látványosan fejlődő karakterünk, a történetmesélés és a világban élő szereplők tetteink hatására történő reakciói olyan hangulatot teremtettek, amire addig nem volt példa a konzoljátékok történelmében. A hatalmas anyagi sikert (több mint 4,5 millió eladott példány) egy PC-s változat követett, majd a bejelentés, hogy jön az első next-gen Fable. A hosszú évekig tartó várakozásoknak most vége! Peter Molyneux legdédelgetettebb álma valóra vált. Albion szebb, hatalmasabb és sokkal több lehetőséget ígér, mint elődje.

NAGYOBB, HOSSZABB, VÁGATLANABB

A Fable első része zseniális játék volt. Nem meglepő módon a második rész is az lett. Adott ugye a már jól bejáratott világ, a nagyszerű karakterek, a frenetikus angol humor és a lehetőségek majdnem határtalan tárháza. A Fable 2-ben ugyanis majdnem minden rajtunk múlik. Mi döntjük el, hogy mit eszünk: tisztátalan étkeknél legyek jelennek meg a fejünk felett, a kalóriában gazdag ételektől hízunk, a friss zellertől fogyunk. Viselkedésünk kihat a külvilágra: ha egy adott feladatban a banditák oldalára állunk, akkor pár év múlva a környék a bűnözés melegágyává válik, ha pedig a rend oldalát választjuk, virágzó kerülettel találkozunk majd. Ördögi tetteink rettegéssel töltik el a város lakóit, akik már hírünk hallatára is sikoltozni kezdenek, a gonosz elleni küzdelmünk históriáiról tudomást szerezve viszont rajongással fogad mindenki. A vegyesboltban vett lapokon autogramot oszthatunk, a megszerzett trófeákat büszkén mutogathatjuk. Ennek áldásos hatása, hogy a minket kedvelő eladó olcsóbban árulja portékáját, hogy a gyermekek minket majmolva utánozzák mozdulatainkat. Ha a bérleményeinkben lejjebb visszük az árakat, akkor a népek szeretni fognak, ha a maximumra tornázzuk a kiszabható összeget, akkor ismét jönnek a legyek és úton-útfélen hallhatjuk majd a panaszokat, hogy ha nem mennek lejjebb az árak, akkor bizony koldusbotra jutnak a lakosok. Természetesen a játékban házasságokat is köthetünk, akár meleg vagy leszbikus kapcsolatokat is ápolhatunk, születhet gyermekünk,



Csak addig röhögtök rajtam, amíg térdig rágom a lábatokat!

A Fable 2 igazi interaktív szórakoztató játék, amiben simán öltözhetünk idiótának is, ha úgy tartja kedvünk

Bár a küzdelem innen fix egyesnek tűnhet, a játékban még egy ekkora sziklaóriással is könnyedén elbánhatunk.

Esti mese gyerekeknek, 16-os karikával. Szép álmokat kívánunk mindenkinek!

A játékban található magyar feliratok nagyon jól sikerültek, végig viccesek és érdekesek.

elkövethetünk bigámiát (tehát városonként lehet egy, kettő vagy éppen több nejünk), vehetünk saját házat, sőt most már minden épület megvásárolható, kiadható, dekorálható, eladható. Egy kocsmára szert téve adott időközönként automatikusan jön a profit, ami egyfelől jó, mert nem kell kincskereséssel bíbelődnünk, másfelől rossz, mert aránylag rövid idő alatt milliomosok lehetünk, ergo elértéktelenedik a pénz. Sőt, a kiadott ingatlanok akkor is termelik a pénzt, ha nem játszunk, ha néhány napra magára hagyjuk a játékot, akkor az első betöltéskor egy igen méretes pénzcsomag landol majd a zsebünkben – akkora összeg, hogy elkölteni sem tudjuk mire.

Most végre az egész világ rólunk szól, elérhetjük, hogy a birodalom minden szegletében rólunk beszéljenek (akár még szobrokat is állíthatunk magunknak) és jókora adag kitartással még a királyi címet is megszerezhetjük (ehhez mindösszesze két és fél millió arany értékben kell ingatlant összevásárolnunk...). Ha például egyszerre két asszonykát tartunk, akkor ne lepődjünk meg, ha egyszercsak zsaroló levelet kapunk, miszerint ha nem tejelünk, akkor bizony napvilágra kerül az igazság. Ezen elemek nagy része persze már megvolt az első részben is, ezúttal viszont minden sokkal intenzívebb. A Fable 2 tehát tényleg él, jobban, mint eddig bármi – mindezt annak ellenére mondjuk, hogy vannak még kiaknázatlan lehetőségek a világban.

A KUTYAFÁJÁT

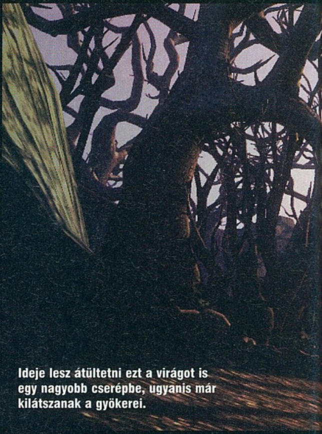
A Fable 2 legzseniálisabb újdonsága a kutya – nem csoda, hogy nem Molyneoux játéka az egyetlen ahol felbukkan, habár tény, hogy a Fallout-sorozat már az első résztől lehetővé tette a négylábú társ jelenlétét. A hozzánk szegődött kóbor eb pillanatok alatt a szívünkhöz nő, és habár az egész játék alatt velünk van, hozhatunk olyan döntést, aminek hatására meg kell válnunk a kedvencünktől, ekkor fogjuk csak igazán érezni a hiányát és magának az ötletnek a zsenialitását. Hasznát vesszük a harcban (morog, ha ellenfelet lát), a kincskeresésben (ugat, ha portékát talál), taníthatjuk trükkökre, és a könyvesboltban vásárolható könyvekkel fejleszthetjük is (mind trükk, mind

harc, mind kincskeresési szempontból). Hűséges társunk így erősebb, kifinomultabb szaglású lesz, így több méterről is megszimatolja majd a bajt. Az előzetes videókon nem látszott, de hű társunk a legjobb barátunk lesz jóban, s rosszban egyaránt.

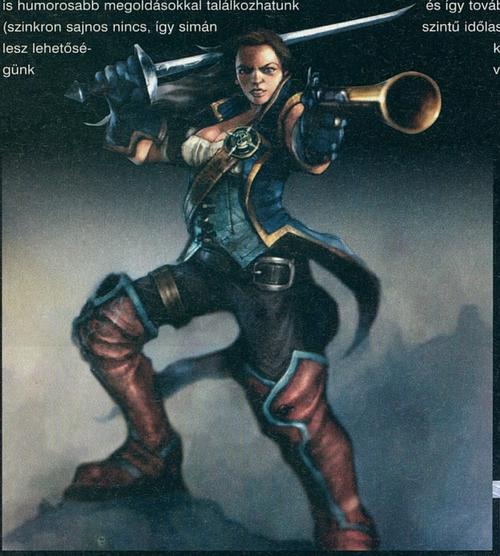
HARCOK ALBIONBAN

A történet – csakúgy, mint az előző részben – nagyszerű, ám furcsa módon nem a fő vezérfonal fogja meg az embert (az ugyanis egy leheletnyit sablonos és egy ponton túl sok meglepetést nem fog okozni senkinek). Az ékes magyar felirattal ellátott játékban ugyanis a legviccesebb, legváltozatosabb történeteket a falubeliektől halljuk. Ha már a magyar feliratnál tartunk, mindenképpen meg kell említenem, hogy a valaha készült legjobbal van dolgunk. Ízes, sokszor az eredeti szövegnél is humorosabb megoldásokkal találkozhatunk (szinkron sajnos nincs, így simán lesz lehetőségünk összehasonlítani az eredeti szövegeket a magyar változattal). A Fable 2 volt az első olyan játék, amiben a legutolsó földön heverő papírfecnit is elolvastam. Innen is gratulálok a fordítónak!

Visszakanyarodva a cikk alcíméhez, a harcrendszer némileg megváltozott. Külön gombon kapott helyet a varázslat, a lőfegyver, illetve a kardhasználat. Természetesen minden egyes harctípus külön fejleszthető, ráadásul a varázslatrendszer sokkal jobban, okosabban használható. A „B" gomb lenyomásával süthetjük el a varázslatokat, amiket öt szinten keresztül fejlesztetünk. A gomb lenyomásának időtartamától függően egyre magasabb szintű varázslatokat lőhetünk el, azaz a gomb pillanatnyi lenyomásakor az első szintűt süti el, a második másodperc után a másodikat, és így tovább. Így egy első szintű időlassítás után nem kell varázslatot váltanunk, hanem a kettes helyre betett varázslatot a gomb hosszas nyomva tartása után azonnal elsüthetjük. Ezzel a megoldással pillanatok alatt, mindössze két-három különböző varázslatot kombinálva szétszedhetjük az ellent. A kezdetekben beharangozott terület méretétől függő kardpárbajokat (azaz, hogy a kardunk egy szűk szobában nekiütődik a falnak, stb.) a készítők hála az égnek kihagyták, így soha, semmilyen problémát nem okozott a küzdelem. Mindent összevetve a harcrendszer szuper lett.

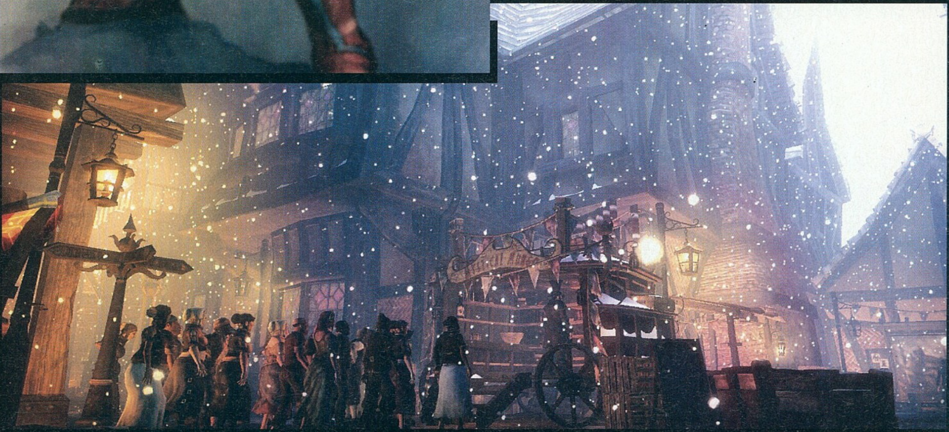


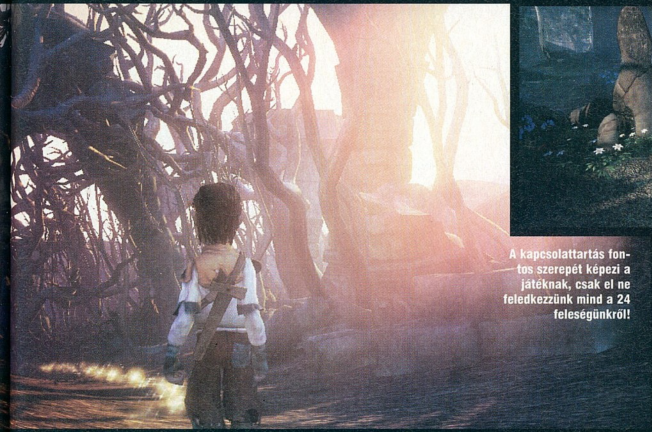
Ideje lesz átültetni ezt a virágot is egy nagyobb cserépbe, ugyanis már kilátszanak a gyökerei.



Nagy kár, hogy a pénznek semmi értelme nincs a játékban, olyan gyorsan elértéktelenedik. Csak nem jön a recesszió? Már itt is?!

Elsőre talán túlontúl egyszerűnek hat, de ahogy haladunk előre a játékban és fejlődünk, úgy fog egyre bővülni a lehetőségek száma, és egyre változatosabb és erősebb kombókat hozhatunk össze. Ami igazán jó, hogy nagyszerűen lehet kombinálni a különböző harcstílusokat: nyithatunk egy varázslattal, mikor látjuk, hogy támadnak az ellenfelek, elsüthetjük, mikor közel érnek, aztán jöhet a kardharc, majd a messzebb lévő gazokat simán leszedhetjük egy-egy fejlövéssel. Mindent összevetve a szisztéma könnyen használható és gyorsan betanulható, nagyszerűen működik, mégis sok taktikázásra ad lehetőséget.





A kapcsolattartás fontos szerepét képezi a játéknak, csak el ne feledkezzünk mind a 24 feleségünkről!

SEMMI SEM TÖKÉLETES

A Fable 2 minden erénye ellenére sajnos sokaknak csalódást okozott, ugyanis a játékmenet szinte semmit sem változott. Hiába az ezernyi megvásárolható dolog, a kidolgozottabb karakterek, ha szinte csak és kizárólag az első részből visszaköszönő, ám azoknál nagyobb területekkel és ellenfelekkel találkozunk. Mindezen a problémán az sem segít, hogy immáron szakmákat is tanulhatunk. A városokban csaposként, favágóként, kovácsként is tevékenykedhetünk, ami amellett, hogy még több achievementtel jutalmaz, pénzszerzésnek sem utolsó. Szuper ötlet jól megvalósítva, ám itt jön a képbe az említett probléma: a vásárolható épületek miatt a pénz elértéktelenedik, így nincs értelme dolgozni. Jómagam a második megszerzett fegyverrel és jól feltápolt varázslataimmal simán végigvittem a játékot, arra azonban nagyon jó, hogy még jobban elvesszünk a játék világában. Ha így játszunk, akár 30-40 órát is simán beleölhetünk, ha azonban csak és kizárólag a történetre koncentrálunk, 6-8 óra alatt végigszaladhatunk rajta. Ez utóbbit azonban nem ajánlom. Ismerkedjetek meg a lakókkal, kössetek barátságokat, béreljetek fel egy lantost, hogy regélje dicső tetteiteket, képezzétek a kutyát, ássatok ki minden kincset! Habár a játék hatalmas élmény és öröm elmerülni a részleteiben, muszáj megjegyezni, hogy kihívás sajnos nem nagyon szorult a programba (hacsak az 1000 achievement összegyűjtését nem tekintjük annak). Meghalni példának okáért nem lehet, kiüthetnek minket az ellenfelek és ilyenkor el nem múló hegeket szerezhetünk, de nagyon ritkán lesz olyan, mikor szorult helyzetbe kerülünk.

PC-S VERZIÓ?

A kérdés jogos válasz azonban egyszerűen nincs. A GoW 2 esetében a fejlesztők egyértelműen kijelentették, hogy nem lesz PC-s változat. Az ok roppant egyszerű: A PC-s GoW megjelenése után a kalózkodás hatására a Xboxos változat eladásai is visszaestek. Mindezek után a Lionhead is el fog gondolkodni, így nem lepődnék meg azon, ha a Fable 2 sosem jelenne meg kedvenc masinánkon. Persze bármi megtörténhet, így azon se lepődnénk meg, ha pár hónap múlva PC-s képekkel lenne tele az internet.

A különböző ellenségek (vérfarkasok, útonállók, mágusok, trollok, manók...) elleni taktika hamar kitanulható, és minél erősebbek vagyunk, annál kevésbé fog nehézséget okozni egy-egy ellenfél legyűrése. Ez főleg akkor frusztráló, mikor a végkifejletben valami hatalmas csatára számítunk, aztán a végén simán hoppon maradunk.

Ha pedig már negatívumok, akkor meg kell említeni azt is, hogy bizony a ránk váró történet rettentően lineális, persze, dönthetünk, hogy akkor a jó vagy a gonosz énünknek engedünk-e, de a végkifejlet és úgy általában a fő cselekmény fontosabb pontjait illetően teljesen mindegy, hogy glóriával vagy ördögszarvakkal vágunk neki, a lehetőségek így is, úgy is ugyanazok. Sőt, még az öregedésünk is a sztorihoz van kötve, így csak akkor lépünk be az öregkorba, ha elérjük a ránk szabott cselekmény bizonyos pontjait. Félreértés ne essék, ez nem von le a program értékéből, csak az ember önkéntelenül is arra gondol, hogy mennyivel összetettebb és addiktívabb programot lehetett volna csinálni, hogyha tényleg létezik a választás adta szabadság.

...ÉS BOLDOGAN ÉLTEK, AMÍG MEG NEM HALTAK

Az igazi meseszerű világ és az ahhoz kapcsolódó ugyancsak mesebeli történet a jó és a rossz harcáról egyszer csak véget ért. Pillanatok alatt, minden előzmény nélkül. Mintha egy könyv utolsó 100 oldalát elfelejtették volna lezárni. Jómagam döbbenten álltam a suta vég előtt és megpróbáltam a három lehetséges végjáték közül a legjobbat kiválasztani, ám ezután valahogy nem kötött le a dolog. A történet hiányában már nem érdekeltek a megmaradt küldetések (pedig akad jó pár, sőt, vannak olyanok, amelyek csak ekkor lesznek elérhetőek), a rabszolga szabadítás, a szerencsejátékok... semmi!

A később letölthető kooperatív mód sem tett hozzá semmit az összképhez. Meggondolatlan, összecsapott fércmunka, ami talán jobb, ha el sem készült volna – így ugyanis csak csalódást okoz és az achievement gyűjtésen kívül sok gyakorlati haszna nincs, a közös játék élvezet például pont kimaradt belőle.

Mindezektől függetlenül a Fable 2 az év egyik legjobb játéka. Méltó folytatása az elődnek, imádnivaló darab. Remélem, a Lionhead csapata már a harmadik részen dolgozik, ami még többet fog nyújtani majd!

PC GURU

AMI JÓ
A kutya, a rengeteg küldetés és a magyar feliratok

ÉS AMI NEM...
A pénz értéktelen, bármit megvehetünk, amit akarunk

GRAFIKA	08	Hangulatos grafika, csodaszép világban
HANG	09	A zene gyönyörűen megkomponált
JÁTSZHATÓSÁG	10	Egyszerűbb harcrendszer
ÉLETTARTAM	09	A számtalan küldetés hetekig leköthet

ÖSSZEGZÉS: A Fable 2 nem váltja meg a világot, de egy olyan programot köszönthetünk a személyében, amely nem forradalmasította az első részt, hanem tökéletesítte azt. Azok számára, akik az elsőt imádták, kihagyhatatlan darab, de szerepjáték-kedvelőknek is erősen ajánljuk.

INDEX: 89%

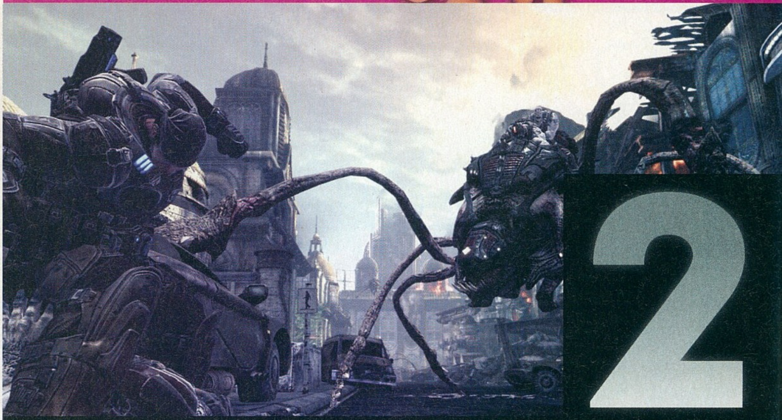
pc guru

XBOX 360 LIVE

info

KIADÓ MICROSOFT
FEJLESZTŐ EPIC
PLATFORM XBOX 360
MULTIPLAYER 2-10 JÁTÉKOS

pc guru GOLD



GEARS OF WAR 2

MEGÉRKEZETT A SZERKESZTŐSÉG KEDVENC KOOPERATÍV JÁTÉKA

Az Epic megcsinálta: mindent sikerült belerakni a játékba, amit ígértek. Igaz, nem volt szó forradalomról, nem volt szó mélyreható változásokról, gyökeres átalakulásról. Csak, illetve „csak" arról, hogy a Gears of War 2 minden téren jobb, nagyobb és durvább lesz elődjénél!

HÁBORÚ AZ ÉLET

Fél évvel járunk az első rész vége után, és bár sikerült felrobbantani a fénybombát a sáskák otthonában, a szerteágazó földalatti járatrendszerben, az idegeneket ez nem roppantotta meg. Alig hat hónappal a támadás után minden eddiginél durvább és elsöprőbb attakot indítanak a Sera bolygó humán lakossága ellen, aminek hatására városok süllyednek a föld alá, hadseregek semmisülnek meg, s már csak egy választása marad a tábornokoknak: megindítani a végső rohamot. A terv egyszerű: elmegyünk Landown városáig, ott lefúrunk a járatokba, szétrúgjuk a sáskák seggét, majd jöhet a pezsgőbontás.

Persze a fenti tervet csak kisebb mellékvágányokkal sikerül megvalósítani – legalábbis a sáskasegg szétrúgásig. A buli is elmarad, hisz a győzelem elég kétarcú. Pont annyira, hogy két év múlva jöhessen az új rész... Ez a kaland azonban valami félelmetesen jól eltalált ritmussal vezet minket végig Sera különlegesebbnél különlegesebb vidékein. Megjárunk majd elhagyatott kutatólaborokat és locustokkal zsúfolt járatokat, félig a föld alá süllyedt, lángtengerben úszó városokat és erdőket, de úszunk majd tutajon víziszörnyek gyűrűjében, meglovagolunk egy gigantikus brumakot, és a játék talán legemlékezetesebb pályáján egy hatalmas féreg belsejét is megjárjuk – egyfajta bedurvult, láncfűrésszel felszerelt Jónásként. Amikor azt hisszük, hogy most már durvább jelenet nem jöhet, a játék még inkább rákapcsol, és valami eszelősebb, még brutálisabb dolgot állít elénk, és persze hogy ideje korán ki ne égjünk, néha kicsit lassabb, érzelmesebb jelenetek is lesznek.

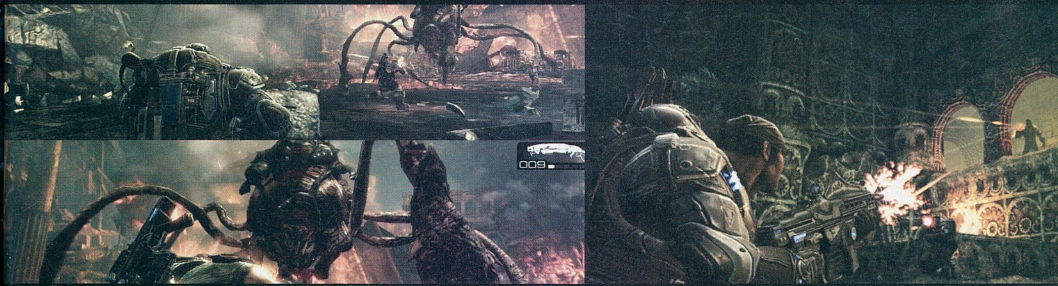
"A kaland valami félelmetesen jól eltalált ritmussal vezet minket végig Sera vidékein"

A sztori hosszabb, változatosabb és izgalmasabb, mint az első része, tele van a szokásos fedezékharcot megszakító részekkel – tehát papíron tökéletes. Igaz, a gyakorlatban nekünk egyetlen gondunk volt vele: a játék túl könnyű lett, bár az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy mi anno többször is végigtoltuk insane fokozaton a játékot, így volt némi helyzeti előnyünk, de hát többszázezer olyan, multiplayeren nevelkedett játékos van, akik minket pillanatok a földbe döngölnek. Szóval a hardcore szint – néhány gépágyús jelenetet leszámítva, egyiken még kontroller is tört Sasánál – kiválóan alkalmas minden Gears-veteránnak első nekifutásra, de még az insane fokozat is leküzdhető egyedül.

ÚJ LEHETŐSÉGEK

Mindebben a küzdelemben új lehetőségek segítenek minket, melyek közül talán a leghangulatosabb a túszejtés: a földre lőtt, de még nem halott ellenfelet magunk elé foghatjuk, hogy testével pajzsként védjen minket. Igaz, ilyenkor csak kis kézifegyverrel lehet lőni, de legalább azt élvezhetjük, hogy ellenfelünk a ránk lőtt töltények záporában vergődik a kezünkben.

Ha pedig ez a megoldás nem fekszik számunkra, a durvább ellenfelektől fémpajzsokat is elszedhetünk, melyek hasonló célt szolgálnak. Természetesen új fegyvereink is lesznek, ilyen például a lángszóró, vagy a pluszban felvehető monstrumok: a gépágyú és a szőnyegbombázást előidéző aknavető.



Ismeritek a dalt? "Pép estének lesz, ha egyszer majd megöregszünk..."

"A Gears 2 inkább evolúció, mintsem revolúció, de első folytatásnak ez így szinte tökéletes."

ONLINE CSATÁK

Noha mi nem kedveltük a Gears multiját, ezzel érezhetően kisebbségben voltunk: a mai napig milliók gyűrik nap mint nap. Szerencsére a második rész úgy bővült ki, hogy egyrészt a régi rajongók is gond nélkül tudtak átállni, másrészt pedig minket is magába szippantott a játék. A legjobb játékmód az öt játékos együttműködésén alapuló Horda, ahol ötven, egyre durvább összeállítású hullámban érkeznek a sáskák, és feltámadás csak a hullámok között lehetséges. Eleinte persze nem nehéz lezúzni a gyenge idegeneket, de aztán jönnek a rakétavetősök, a lángszórósok, a feltámasztani képes Kantus papok, meg a halálos karmokkal rendelkező hátasok, végül pedig a reaverek és a brumakok, ahol már tényleg csak a csapatmunka és a jószerencse képes átsegíteni minket az egyes támadásokon.

Persze a szokványos multi is megnőtt, ezúttal már tízen lehet játszani az új módokat. Ezekből kedvencünkké a wingman vált, ahol öt kétfős csapat kommandózik, illetve a submission, vagy gyermekkori nevén a meatflag. Ez a CTF agresszív változata, ahol a zászló egy agresszív fickó shotgunnal, akit a földre kell lőni, majd pajzsként magunk elé tartva kell elvonszolni a célállomásig.

A hazai premieren Grathet egy dobozba rakták, majd egy mágus láncfűrésszel megpróbálta kitalálni, hogy melyikbe. Innen köszönet érte!

Természetesen a kooperatív-mód ismét jelen van, ami annyival kibővült, hogy elméletileg mindkét játékos külön-külön állíthatja a nehézségi fokot. Hogy ez miként működik, azt nem tudjuk, nálunk insane-duóban mentek a harcok, de most már mindenki számára él a lehetőség, hogy a barátnőjét egy péntek estin színházazás helyett egy könnyed GoW-partira bírja rá. Az biztos, hogy számunkra még mindig ez a játékmód a nyerő, hihetetlen hangulatot kölcsönöz a játéknak.

REKLÁMNAK IS JÓ

Azt régóta tudjuk, hogy az Unreal 3 motor csodákra képes, de az Epic megint sikeresen lepett meg mindenkit: a Gears 2 valami elképesztően durván néz ki. Igaz, a belső tereken nincs árnyékolás, de ezen túl igazi negatívumokat nem tudunk felhozni: minden textúra magas felbontású, a pályák félelmetesen jól néznek ki, és a sáska ellenfelek is brutálisak lettek. Nincs kecmec, megfelelő kezekben, ha szigorúan technológiai szempontból nem is, de összhatást tekintve az Unreal 3 motor felveszi a versenyt mindennel, legyen szó CryEngine-ről vagy Duniáról (a Far Cry 2 motorja)...
A zenék ezúttal filmesek lettek, a szinkron a szokásos minőséget hozza, ám e téren azért van még megjegyzésünk: a játék magyar feliratot kapott! A minősége nem egészen olyan, mint a Fable 2-é, még elgépelés is van egy-kettő benne, multiplayerben pedig elgondolkodtunk, hogy némely kifejezés vajon mit is jelent, de összességében jól sikerült a magyarítás.

A Gears 2 inkább evolúció, mintsem revolúció, de első folytatásnak ez így szinte tökéletes. Igaz, kicsit könnyebb lett, de mást igazából nem tudunk felhozni ellene. A Horda játékmód, a továbbfejlesztett multi, minden idők egyik legdurvább kalandja, az új fegyverek – de úgy összességében minden – azt jelzi, hogy az Epic nem csak az engine-programozáshoz ért, de a játékkészítéshez is.

PC GURU

AMI JÓ
Szinte minden! Gigászi csaták, több ellenfél, jobb multi

ÉS AMI NEM...
Talán túl könnyű az egyszemélyes hadjárat

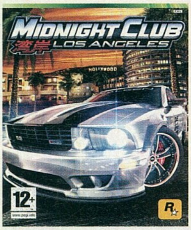
GRAFIKA	10	Lehengerlően látványos
HANG	09	Dolby 5.1-en maga a menyország
JÁTSZHATÓSÁG	10	Még mindig a legjobb fedezékharc
ÉLETTARTAM	09	A Horda-mód gondoskodik erről is

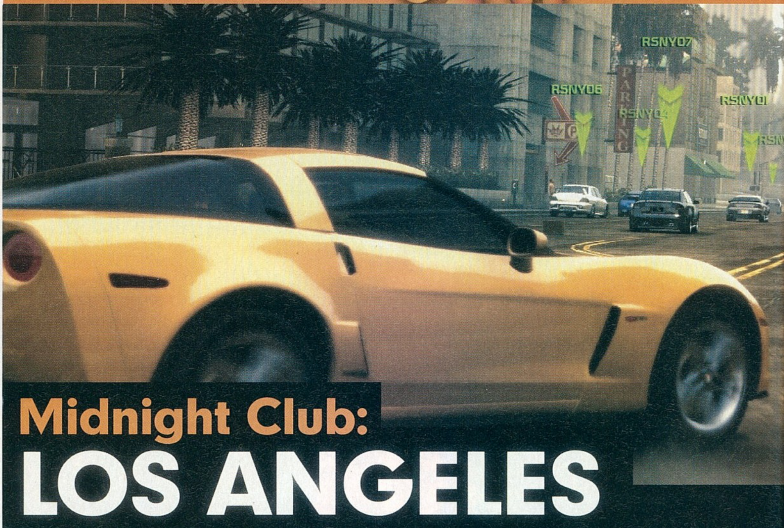
ÖSSZEGZÉS: Extrém brutális, extrém látványos – méltó folytatás készült a Gears of Warhoz. Igaz, kicsit könnyebb lett az egyjátékos-mód, de cserébe alaposan kibővült a multiplayer: a Horda-mód pedig kis túlzással önálló játéknak is elmenne, s persze ott a még mindig kivételesen jó kooperatív játékmód is.

INDEX: 95%

pc guru

XBOX 360 LIVE





info

KIADÓ ROCKSTAR GAMES
FEJLESZTŐ ROCKSTAR SANDIEGO
PLATFORM XBOX 360
MULTIPLAYER 16 JÁTÉKOS

pc guru GOLD

Midnight Club: LOS ANGELES

AZ AUTÓVERSENYZŐS JÁTÉKOK TRÓNKÖVETELŐJE ELŐRETÖRT

A Rockstar e hónapban végre valahára megjeleníti PC-re is a GTA IV-et, ám a srácok nem ültek a babérjaikon. Elkészítették a 2000-es év óta aktív autóversenyes sorozatuk legújabb részét, amely gyakorlatilag idén végre minden területen körberöhögi az EA NFS produktumát, beleértve a legfrissebb, Undercover című epizódot is. Az okok a részletekben rejlenek, mely sok apróság által áll össze egy olyan egésszé, amelyet minden árkád autóversenyző csak kívánhat.

LOS ANGELES TÜNDÖKÖL

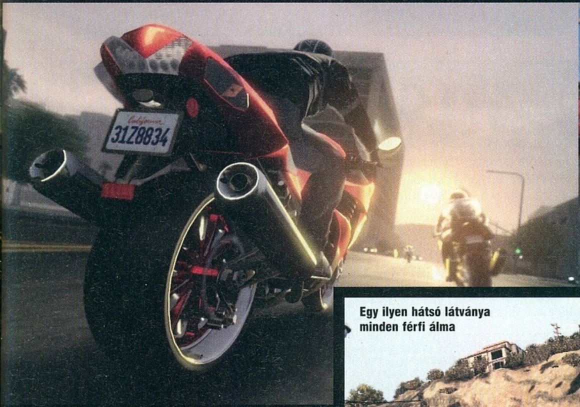
Egyszerű céllal érkezünk meg az angyalok városába: versenyezni akarunk. Eleinte társaink kezdő zöldfülűnek tartanak minket, de idővel egyre több barátra és ellenségre teszünk szert. A történet meglehet, nem ugrik olyan magasságokba, amelyekért szobrokat osztanak, de mégis teljesen hihető az egész, amiben vicces párbeszédek, ugratások zajlanak, amelyekre ezúttal hősünk is reagál –, és végre az általunk alakított pilóta nem csupán egy néma arc.

Az első dolog, ami rögvest feltűnik, az az óriási város, amely hasonló módon a GTA IV-ben tapasztaltakhoz, teljes mértékben él körülöttünk. A metropolisz hihetetlen részletességgel van lemodellezve, mindezt pedig tovább tetézi, hogy temérdek civil autó és sétáló ember rója a híres utcákat, nekünk pedig csak egy GPS-ünk van, ami segít minket a tájékozódásban. Ez a kis eszköz a Test Drive Unlimitedben már látott, igen látványos módon hívható elő: alkalmazásakor felszökken a kamera az égbe, s így láthatjuk az egész várost. Mindez nemcsak pazarul néz ki, de a program zéró töltési idő nélkül tárja szemünk elé. Navigációs eszközünk persze nem csak erre jó. Segítségével bármikor kereshetünk versenyt magunknak, illetve ha már egyet bevállaltunk, akkor megmutatja számunkra a célhoz vezető legoptimálisabb utat. Szükség is lesz erre, ugyanis itt egy futam indítása után nem lesznek körülöttünk falak. Los Angeles ugyanúgy teljes mértékben nyitott marad előttünk, aminek köszönhetően párszor bizony el fogjuk véteni a megfelelő útirányt.

Idén a Midnight Club LA simán letarolta a Need for Speed sorozat legújabb tagját.

Mielőtt viszont a lehetőségek bódító hatása alá kerülnénk, akadhat egy visszatartó dolog a Rockstar benzingőzzel átitatott programjával kapcsolatban, ami pedig nem más, mint a pokoli magasra belőtt nehézségi szintje. Míg bármelyik NFS programban a mentségünkre van a restart opció, itt megannyi versenyen erre esélyünk se lesz. Hovatovább az egyes futamokon és az igen sokba fájó Pink Slipeken (ahol a forgalmink a beugró) az újrakezdés tiltott funkció, ami a könnyed sikerélményt azonnal maguknak tudni akaró játékosokat egyhamar eltántoríthatja. Ez viszont korántsem válik a játék kárára, sőt, éppen ez az, ami igazi savaborsát adja a dolognak. Mert itt a győzelemért valóban meg kell küzdeni, és az első helyezés elérése valóban olyan érzéssel tölt el minket, hogy ezért bizony alaposan megdolgoztunk. Játékmódok terén hasonló opciókat kapunk, mint amiket az NFS szériában láttunk, kivéve a drift és gyorsulási versenyeket. Ellenben versenyszámból akad dögivel, melyeknek a nehézségi szintjét az adott ikon színe jelzi: a könnyű zöldtől kezdődik a vonal, a sárgán-narancssárgán át egészen a pirosig, ahol bizony fel kell kötni az alsót, ha nyerni akarunk. Szerencsére a győzelem nem kötelező feltétel, alacsonyabb pozícióval is juthatunk némi pénzhez és reputáció ponthoz, amik segítségével több és több verseny, valamint alkatrész nyílik meg előttünk.

A sima küzdelmeken túl (ideértve az összes



Egy ilyen hátsó látványa minden férfi álma

olyat, ahol más és más feltételek között, de lényegében a célvonal átszakítása a cél), lesznek szállítói feladataink is. Ekkor az adott autó épségére kell vigyáznunk, de ennek ellentettjeként lesznek bosszúállások, ahol az ismerősünknek nem tejelő delikvens gépét kell totálkárossá zúznunk. Ha ez nem sikerül a megadott időn belül, erősítés érkezik, és rögvest mi kerülünk a nagyobb bajba. Eközben persze a rend őrei se tétlenkednek, elvégre nem hagyhatják szó nélkül, hogy a KRESZ összes szabályát áthágva száguldozzunk. A kopók igen profi üldözők, így elég, ha csak beleütközünk valakibe, és hiába vannak relatíve távol, máris letartóztatnak minket. Meglógni előlük nem egyszerű feladat, így amíg nem ismerjük LA legtöbb levágását, kerüljük a velük való találkozást (a GPS jó előre jelzi, ha rendőr van a közelben).

A GÉPEK

Autóinkat és motorjainkat (mert bizony azokat is vásárolhatunk) sokféleképpen tuningolhatjuk, mind küllemében, mind részegységeiben. A lehetőségek által kreálhatunk vad, jól kinéző, de akár igazán ocsmány járművet is magunknak (például virsli gumikat formálunk egy bálna Mercedesre, aztán mindezt még jól meg is emeljük), ami bizarr s mókás egyben. A paletta igen széles skálát ölel fel, majd minden autógyártó nemzet nevesebb benzinfalóját megvásárolhatjuk magunknak, és szerencsére a törésmodellt se spórolták ki a fejlesztők. Igaz, ennek a menettulajdonságokra nincs kihatása, de sok ütközés után lefulladunk, ami után csak javítással folytathatjuk a száguldozást. A nehéz versenyek miatt az első dolog, amit vásárolunk, mindenképp egy palack nitró kell legyen, mert csak azzal lesz esélyünk küzdeni a legjobb helyezésekért. Meglehet, csak egy töltet van benne, de ha egy riválís szélárnyékában autózunk egy bizonyos ideig, akkor az SST névre keresztelt mérő feltöltődik, ami egy újabb adag gyorsító gázt pumpál bele a tartályunkba. Ingyen töltéshez benzinkutakon kell(ene) átrepesztenünk, amelyek többnyire kiesnek az ideális versenyvonaltól.

Audiovizualitás terén se vall szégyent a Midnight Club. Kidolgozottságában a tereptárgyak és a járművek modelljei – ha egy hajszálnyival is ugyan, de – elmaradnak az NFS: Undercovertől, ám ezért bőségesen kárpótol az élettel teli város. Vezérlését tekintve árkád fizikummal áldotta meg a sors a programot, de a vezetési modell valahogy mégis árasztja magából a valóságosság érzetét. A kasztni rendesen bedől, van belső nézet, ahol a nehézségi erők hatására a mi látószögünk is elhajlik, ennek köszönhetően teljes mértékben azt tapasztalhatjuk, hogy igenis az úton haladunk, nem pedig csak szellemautó módjára lebegünk az aszfalt felett. Nem úgy, mint a tudjuk miben...

Még oldalakon át lehetne ecsetelni, mennyi apróság, lehetőség van elrejtve a játékban, amellyel idén egyértelműen a Rockstar nyeri a koronát a Halálos Iramban c. film legjobb imitációja kategóriában induló két jelölt közül. Egész egyszerűen az elejétől fogva remek élményt jelent játszani vele, és itt a pont. A labda tehát fel van dobva, kíváncsian várom, mit fog lépni erre jövőre az EA. Reméljük tényleg lesz valami válasz, mert kár lenne a kategória ellustulásáért.

PC GURU

AMI JÓ
Pazar vezetési élmény, igazi kihívás, lehetőségek tárháza

ÉS AMI NEM...
olykor aljas nehéz, a bejárható terület lehetne nagyobb

GRAFIKA	08	Nem NFS-szintű, de nagyon szép
HANG	09	Hanghatásokban is hozza a színvonalat
JÁTSZHATÓSÁG	10	Hihetetlen nehéz, mégis élvezetes
ÉLETTARTAM	09	Nehézsége miatt hosszú időre leköthet

ÖSSZEGZÉS: A MC-széria ugyan évek óta tiszteletét teszi a játékok széles palettáján, de az újgenerációs változat által érett össze egy teljes egésszé, amely jelenleg párját ritkítja az általa megcélzott műfajban. Ha szeretted a Most Wantedet és többre vágysz, mint egyszerű kiegészítésre, akkor idén a te játékod az MC: Los Angeles legyen!

INDEX: 89%

írta · *Galopp*

Finn expressz

NOKIA 5800 XPRESSMUSIC

A korábban csak Tube-ként emlegetett új Nokia mobiltelefon végre megmutatta magát, és a hivatalos nevét is megismerhettük. A végső keresztségben a Nokia 5800 XpressMusic megjelelölést kapó mobil egy ideje komoly érdeklődést mondhat magáénak.

Volt már ugyan a cégnek érintőkijelzős mobilja, de azok mind S90-es vagy más alapokra építkeztek, s ez az első készülék, mely az immár elterjedt és kedvelt S60-as Symbian rendszeren alapul. Az ujjal és stylussal is kezelhető érintésérzékeny kijelző felbontása 640x360 pixel, mérete pedig 3,2 hüvelyk. A rajta látható tartalom a mai kívánalmaknak megfelelően oldalra fordításkor követi a mozdulatunkat.

A 111x51,7x15,5 milliméteres készüléktest összesen 190 grammot nyom, s a cserélhető, 1320 mAh kapacitású akkumulátora 406 órás készenléti és 8,8 óra beszélgetési időt tesz lehetővé, zenéinket pedig 35 órán keresztül hallgathatjuk.

A vörös, kék és fekete színben kapható mobilt ellátták minden földi jóval. Található benne GPS, 3G, HSDPA, WLAN (b/g), Bluetooth (A2DP, AVRCP), USB (2.0), TV-kimenet, valamint 81MB-os belső memória, amely microSD kártyával 16GB-ig bővíthető.

369 MHz-es processzorát 256MB ROM és 128MB méretű RAM egészíti ki. Hátsó, 3.15 megapixeles kamerájával 2048x1536 képpont méretű képeket, vagy 640x480 képpontos videókat vehetünk fel 30 fps mellett. Ma már természetes, hogy a videófelvételeknél a kijelzőhöz passzoló, 16:9 oldalarányú mozgóképeket is rögzíthetünk.

A Nokia 279 eurós áron ajánlja készülékét, de mire hozzánk elér, várhatóan a duplájába is bele fog kerülni.

nyugodt alvás

WD SHARESPACE

A Western Digital kicsit soká váratott magára a hálózati adattárolók (NAS) készítése terén, de nem hiába. A Sharespace kiváló szolgálatot tehet olyan háztartásokban, ahol többen is rendelkeznek számítógéppel, s a fontos adataikat szeretnék egy központi, biztonságos helyen tárolni.

A 2 és 4 TB tárhellyel rendelkező kocka méretei: 196.2 x 199.2 x 160.1 mm, így túl nagy helyet sem foglal, valamint 5 kg alatti tömegével a tároló asztalát sem fogja túlságosan megerőltetni. A készülék a zöldülés jegyében született, vagyis különösen energiatakarékos merevlemezeket kapott, melyekből összesen négyet helyezhetünk el a dobozban. Ezek a lemezek egymással RAID 0, RAID 1 vagy RAID 5 szerint lehetnek összeköttetésben, bár ez utóbbit csak a 4TB modell esetében tudjuk használni (így tárolókapacitásként 2TB adódik).

Csatlakozók tömkelegét ne is keressük rajta, hiszen elsősorban hálózati kiszolgálónak szánják. Emiatt egy gigabit sávszélű Ethernet port, valamint két darab USB 2.0 port található meg a hátlapján, de az előlapon is akad USB-nyílás. Ide pendrive-unkat vagy külső merevlemezes egységünket csatlakoztathatjuk, hogy egy gombnyomással biztonsági másolatot készítsünk róla.

A NAS eszköz Windows, Mac és Linux rendszerekkel is együttműködik, s a gyártó mellékel automatikus adatmentő szoftvert, illetve egy távoli hozzáférést is segítő programot.

A 2TB-os verzióért 700, míg a kétszer akkoráért 1000 dollárt kell leszurkolnunk.

A WD egységébe egyszerre legfeljebb négy darab, egyenként 1TB kapacitású merevlemezt pakolhatunk

Szinte ikrek

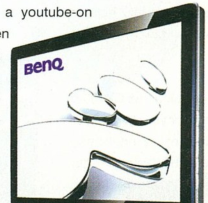
BENQ E2200HD/E2200HDA

Úgy tűnik az LCD monitorokat piacra dobó cégek mostanában nem érik be azzal, hogy egy-egy új modellt csöpögtetnek a felhasználóknak. Az újdonságok kisebb csapatokban, kettesével, négyesével „támadnak" a gyanútlan, leendő vásárlókra, a BenQ is egyszerre két 16:9-es oldalarányú monitort jelentett be.

Az új termékcsalád két tagja a E2200HD és a E2200HDA. Utóbbi annyiban tér el testvérétől, hogy hátsó csatlakozótábláján a sztereó jackaljzat mellett csak VGA bemenet kapott helyet, míg izmosabb társa ezen fertályán 1.3-as HDMI port és a DVI csatlakozó is található – mindkettő megspékelve DHCP-kompatibilitással. Nyilvánvaló, hogy a HDA valamivel alacsonyabb árával, míg testvére a tudásával igyekszik a felhasználók kedvében járni.

A tervezők a belbecs mellett az új modellek megjelenésére is kiemelt figyelmet fordítottak, az elegáns, fekete színben pompázó monitorok letisztult formavilágot képviselnek.

A megjelenítők beépített hangszórókat is magukénak mondhatnak, bár biztosra vehető, hogy ezeket legfeljebb a youtube-on található, illetve az e-mailben kapott videókhoz fogják a legtöbben használni, hiszen a HD-filmek nézése közben ennél mindenki kifinomultabb hangzást igényel. Ebből már sejthető, hogy a megjelenítők – 21,5 hüvelykes képátlójuk ellenére – teljes pompájában meg tudják mutatni a Full HD felbontású videókat is, köszönhetően annak, hogy 1920x1080 pixeles tartalom megjelenítésére alkalmasak.



Mindehhez 300 din-es fényerő és 10000:1 dinamikus kontrasztarány társul.

A 170/160 betekintési szöggel és 5ms-es válaszidővel rendelkező monitorok 522.8 x 407.8 x 186.8 mm méretűek és 4,8 kg-ot nyomnak a mérlegen, pénztárcánkon pedig nagyjából 41-43000 Ft-al könnyítenek.

PLEXTOR PX-DVBT100U

A Plextor a karácsony közeledtével jó néhány multimédiás eszközt mutatott be, melyek egyike a PX-DVBT100U névre hallgat. Nem túl sokat mondó termékjelölés ez, de a szemfülesek kiszúrhatják az ismerős karaktersorozatot, mely a digitális TV-adásokra utal.

Valóban, egy digitális jeleket fogni képes TV-tunerről van szó, mely USB-kapun keresztül csatlakozik a számítógéphez, ennek hála laptopunkon vagy vendégségben a házigazda gépén is élvezni tudjuk a jó minőségű TV-adásokat. Ráadásul mindezt HDTV vagy SDTV minőségben is megtehetjük, melyek a DVB-T, illetve a Nordig 1.0.2 szabványú adókon keresztül juthatnak el hozzánk.

A szoftveres támogatásból nem maradt ki az elektronikus programkalauz, az ütemezett felvételi lehetőség, illetve a TimeShifting sem, mely segítségével többé nem maradunk le egyetlen percről sem kedvenc műsoraink nézése közben, még akkor sem, ha ki kell szaladnunk, mert csöngetett a postás. A könnyebb használatot elősegítendő vezeték nélküli távirányítót is kapunk az eszközünkhöz, mint ahogy természetes alapfelszerelés a hosszabbítós rúdantenna is.

Néhány hazai webáruházban már rendelhető a TV-tuner valamivel 13 ezer forint feletti összegért.

Itthon decemberben várható a DVB-T sugárzás üzemszerű, kereskedelmi szolgáltatásként történő elindítása

CORSAIR CX400W

Ha a Corsair nevét halljuk, először általában az extrém teljesítmény jut eszünkbe. A cég azonban nem csak a tuningőrültek kedvében szeretne járni, hanem a kevésbé elszállt agyú felhasználók kegyeit is keresi, akik döntéseiknél az árcédulát is megnézik.

Nos, éppen számukra hozták létre a Corsair Power családot, melynek első és eddig egyetlen tagja a CX400W névre keresztelt tápegység. A viszonylag olcsó (értsd a minőségi tápok között), 400W összteljesítményű táp értelemszerűen nem azokat célozza, akik három brutál videokártyát akarnak SLI-ben hajtani, egy négymagos processzor és öt merevlemez mellett.

Nagyobb testvéreihez hasonlóan az CX400W is legalább 80%-os hatékonysággal működik, s terheléstől függően ez az érték még nőhet is, ráadásul az aktív PFC (Power Factor Correction) segítségével a lakásunk villamos hálózatát sem terheli zavarjelekkel.

Érdekesség még, hogy egyetlen 12V-os ággal rendelkezik, melyen ha szükséges, 360W-nyi teljesítményt tud rendelkezésünkre bocsátani. A kényelmes használat érdekében a megszokottnál hosszabb kábelekkel rendelkezik. Ugyancsak a komfortérzetünket javítja, hogy 12cm-es ventillátorának sebessége a hőmérséklet változásával együtt módosul, tehát ha nincs nagy terhelés, nem zajong feleslegesen.

A tápegységet ellátták túlfeszültség, túlterhelés és rövidzár elleni védelemmel, így csak nagyon szélsőséges esetben kell attól tartanunk, hogy valamilyen hiba folytán a táp a többi hardverelemet veszélyeztetné.

A tápegység csatlakozói között két floppy, 6 Molex, 6 SATA, 1db. PCI-E 6 pin, 1db. EPS/ATX12V 8-4 pin, valamint 1 db. ATX 24 pin (20 tűssel kompatibilis) csatolót találhatunk.

A táp ajánlott ára 60 dollár, s ezen összegért 3 évnyi garanciát is kapunk rá.

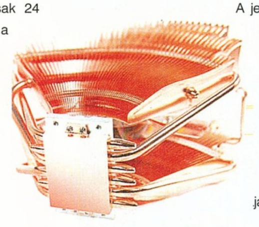
Rézlegyező

THERMALTAKE V14Pro

A Thermaltake háza táján már a CeBiten megszellőztették a hírt, hogy a V1-es processzorhűtőjüknek újabb variánsa fog megjelenni, de mostanáig váratott magára, hogy az ígéretekből konkrét termék szülessen.

Ránézésre rögtön látszik a V1-gyel való rokonság, hiszen a V14Pro is a különlegesnek mondható legyező alakú lamella-elrendezést kapta, bár már nem 12, hanem 14 cm-es ventilátor mozgatja a lemezek között a levegőt. A különlegesnek mondható elrendezésnek hála a légkavaró elegendő levegőt szállít a processzor körüli alkatrészekre is.

A réz magtól a 96 db lamelláig 6 darab, egyenként 6 mm-es Dual VTM hőcső szállítja a meleget. A ventilátor saját külső fordulatszám-szabályzóval rendelkezik, mely segítségével 1000 és 1600rpm közötti értéket állíthatunk be. A gyártó ígérete szerint míg a legalacsonyabb fordulaton 16 dBA, a legmagasabbon is csak 24 dBA zajt fog csapni a légkavaró. A 171 x 100 x 161 milliméteres méretű, valamint 840 gramm tömeggel bíró hűtő gyári adatok szerint 50000 órát mindenképpen kibír. Ami valamivel 5 év felett van, így biztosan elegendő lesz addig, míg újabbat nem akarunk vásárolni.



A jelenleg legelterjedtebb processzorok mindegyikére felszerelhetjük a V14Pro-t, így az Intel LGA775 processzoraira, valamint az AMD 754/939/940 és AM2/AM2+ foglalataihoz is tökéletesen illeszkedik. Lapzártakor megjelenésének pontos dátuma és ajánlott ára még ismeretlen.

Önálló egyéniség

SHARKOON UNATIC

Azok számára, akik nem kívánnak számítógépükbe külön hangkártyát vásárolni vagy ennek alaplapra integrált változatával sem rendelkeznek, jó alternatíva lehet a Sharkoon új fejhallgatója, az Unatic.

Ez a mikrofonnal kiegészített füles ugyanis tökéletesen elboldogul egymaga is. USB-porton a géphez csatlakoztatva mindenféle külön telepítőlemez használata nélkül azonnal használhatóvá válik. Ráadásul paraméterei alapján éppen elegendő a teljesítménye a mai csevegőprogramok használatához, és éppúgy jó szolgálatot tesz játék közben is.

A saját hangkártyával rendelkező eszköz a 2m-es kábelén egy vezérlőelemet tartalmaz, amivel változtathatjuk a hangszórók hangerejét, valamint külön némítható a mikrofon. A némítás tényéről állapotjelző LED-ek is tájékoztatnak.

Az eszköz remek kompatibilitással rendelkezik, ezáltal könnyedén használhatjuk Win2000, XP és Vista alatt is. Ez utóbbiaknál egyaránt támogatja a 32 és 64 bites operációs rendszereket, valamint MAC gépekhez is gond nélkül csatlakoztathatjuk.

Amennyiben extra funkciókat is szeretnénk kapni, a cég oldaláról letölthető ehhez egy külön segédprogram.

A füles 4cm-es hangszórókat tartalmaz, melyek 5 Hz – 25 kHz-es jeleket képesek megszólaltatni, s 38 Ω-os impedancia mellett 102 dB-es érzékenységgel rendelkeznek. A mozgatható mikrofon 50 Hz – 16 kHz frekvenciatartományban dolgozik.

A termék már megvásárolható valamivel 6000 Ft feletti áron.

MOTOROLA KRAVE ZN4

Sokak szerint egy telefon legyen csak telefon, és lehetőleg könnyen kezelhető, a divatos „sallangok" pedig feleslegesek - ez mind igaz is erre a mobilra.

Ennek fényében ne is keressük a készülékben a GPS-t és a WLAN-t, valamint az UMTS és HSDPA rendszerek ismerete is hiányzik a funkciólistáról. Ellenben kapunk két kijelzőt, bár ez az első ránézésre nem annyira evidens. A 51 x 105 x 19 mm méretű, 130 gramm tömegű telefon fő kijelzője 240x400 pixel felbontású, 65 536 szín megjelenítésére képes, és érintésérzékeny. A mechanikai védelem szerepét egy felhajtható átlátszó plexilap látja el, mely magában foglalja a hangszórót is. No de hol az említett második kijelző? Valójában a felhajtható plexilap az. A benne található második megjelenítő ugyancsak reagál az érintésre, felbontása pedig 240 x 320 pixeles.

Telefonálni normál üzemben felhajtott flip mellett lehet, de a Bluetooth rendszere támogatja a sztereó füleseket is, így nem feltétlenül kell kinyitnunk a készüléket, hogy barátainkkal cseveghessünk. Az egyedi felhasználói felület elsősorban az egykezes használathoz lett tervezve, ahogy azt a teljes, virtuális QWERTY billentyűzet is mutatja. Ez a billentyűzet egyébként automatikusan aktivizálódik, amikor a készüléket vízszintes helyzetbe fordítjuk. Belső memóriája 130MB-os, de MicroSD kártyával 8GB-al megtoldhatjuk mindezt. A két megapixeles kamerával rendelkező mobilt hozzávetőleg 150 dollárnak megfelelő összegért dobják utánunk.

A felhajtható plexilap egyben második kijelzőként is funkcionál

Médiabox

FUJITSU-SIEMENS STORAGEBIRD 35-UM

Az „jóárasított" lapos TV-k elterjedésével egyre nagyobb a kereslet a különböző médialejátszók iránt. A Fujitsu-Siemens is próbál haladni a korral, s piacra dobta Storagebird Solo 35-UM elnevezésű egységét.

Az első sor, amit az ember egy ilyen eszköz esetében megnéz a műszaki adatok között, az a támogatott formátumok listája. S bizony sajnos jelen esetben az mkv kiterjesztésű fájlok nincsenek ebben a rovatban felsorolva. Ez ugyan negatívum, de mivel egy sorozat első tagjáról beszélünk, biztosak lehetünk abban, hogy az egyik következő tagja a családnak már azokkal is megbirkózik.

A lista mindenesetre így is tekintélyes. Videóformátumok: DivX, DivX Video on Demand; MPEG-1 (AVI / MPG); MPEG-2 (AVI / MPG / VOB); MPEG-4 (AVI / DivX 3/4/5/6 / DivX VOD / XviD), Feliratok: SUB, SRT, SMI. Hangfájlok: MP3, WAV, Windows Media Audio, AC3. Képfájlok: JPEG, Progressive JPEG, Kodak Picture, Bitmap.

Ezek alapján elmondhatjuk, hogy igazán sokoldalú közkedvelt termékről van szó, ráadásul a kezelése is sokkal egyszerűbb, mint mondjuk egy Popcornnak, hiszen itt nem kell hálózaton keresztül megosztott mappákban, vagy FTP-protokollon keresztül elérhető fájlok között kutakodni. Egyszerűen a mellékelt USB-kábel segítségével csatlakoztatjuk a gépünkhöz, akár csak egy hordozható háttértárral tennénk, majd bármilyen fájlkezelővel átmásoljuk a később megtekinteni szándékozott médiafájlokat az 500GB-os merevlemezre. Ezután lehúzzuk a gépről, csatlakoztatjuk a TV-hez a SCART, HDMI, komponens vagy kompozit csatlakozók egyikén, és elkezdjük a lejátszást.

A lejátszóhoz 41000Ft körüli áron lehet majd hozzájutni.

Egyelőre nem képes az mkv kiterjesztésű fájlok lejátszására, ezt valószínűleg gyorsan orvosolja majd a gyártó

Lapos fivérek

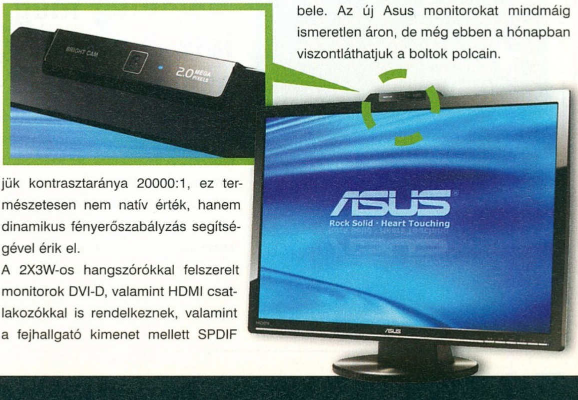
ASUS VK266H/VW266H

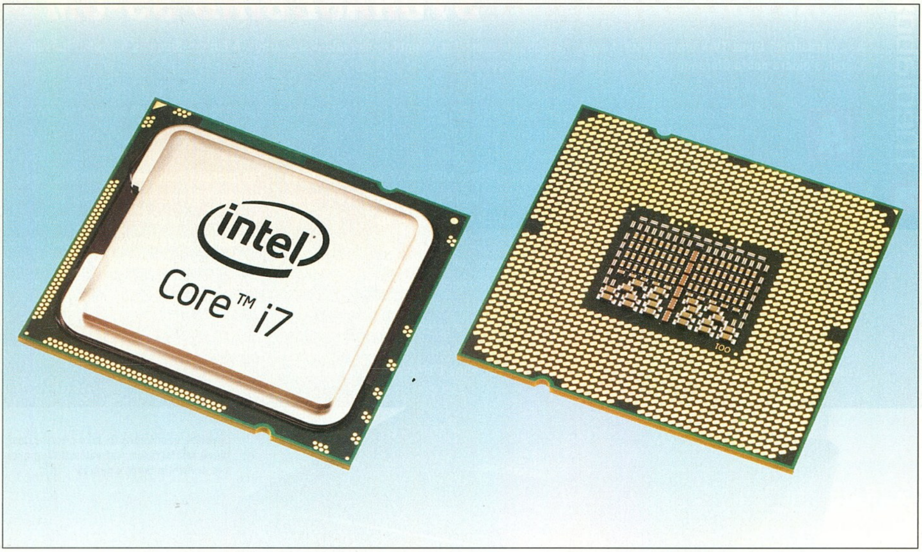
A nagy hardvergyártók sorra ontják jobbnál-jobb LCD-kijelzőiket a piacra. Bár az Asus nem tartozik a klasszikus monitorgyártó cégek közé, ők sem tegnap kezdték a szakmát.

Több újonnan bemutatott megjelenítőjük közül paramétereit tekintve a VK266H és VW266H mutatkozik igazán nagyágyúnak. Már a méretük is ezt mutatja, mert 25,5 colos kivitelű monitorokról van szó. Felbontásuk WUXGA szabványú, vagyis míg vízszintesen 1920, addig függőlegesen 1200 pixelt tudnak megjeleníteni. Ez 16:10 aránynak felel meg, így természetesen könnyedén megnézhetjük rajtuk kedvenc full HD felbontású filmjeinket. Emellett a 16:9 aránnyal rendelkező monitorokkal szemben megvan az az előnyük, hogy a grafikai- és tervezőprogramok számára nagyobb rajzfelületet tudnak nyújtani – azonos vezérlőikon elrendezés mellett.

A 170/160 fokos betekintési szöggel rendelkező, TN-alapú megjelenítők reakcióideje 2 ms, ami szürkéből szürkébe történő átmenetnél érvényes. Fényereje mindkét modellnek 300 cd/m2, valamint mindkettejük kontrasztaránya 20000:1, ez természetesen nem natív érték, hanem dinamikus fényerőszabályzás segítségével érik el.

A 2X3W-os hangszórókkal felszerelt monitorok DVI-D, valamint HDMI csatlakozókkal is rendelkeznek, valamint a fejhallgató kimenet mellett SPDIF hangkimenettel is felszerelték őket. A VK266H érdekessége, hogy egy billenthető, 2 megapixeles webkamerát is építettek bele. Az új Asus monitorokat mindmáig ismeretlen áron, de még ebben a hónapban viszontláthatjuk a boltok polcain.





INTEL CORE i7 teszt

A FÖLD NEVŰ BOLYGÓ LEGJOBB PROCESSZORA

írta · Martinm

Játékhoz erős VGA kell, de nem szabad elhanyagolni a CPU-t sem: a legújabb játékok akár a négymagos csúcsmodelleket is két vállra fektetik. Ez azonban a legújabb Intel Core i7-tel nem fordulhat elő, ami nem csak az Intel állítása szerint, de tesztjeink alapján is a jelenlegi legerősebb asztali szörnyeteg.

Mióta felkapott téma lett a GPU-k általános célú kihasználása felhasználói programoknál, vagy akár játékok fizikai modellezéséhez, a VGA gyártó cégek – élen az NVIDIA-val – nem győzik hangsúlyozni, hogy PC-s játékhoz nincsen szükség erős, sokmagos CPU-ra, csupán egy új generációs videokártyára. Ez részben igaz, hiszen a mai játékok legnagyobb részben a GPU-t terhelik, ám ne feledjük, hogy a fenti „tényt" egy GPU-tervező cég, az NVIDIA hangoztatja, vagyis a kijelentés nem 100%-ban fedi az igazságot. A játékok nagymértékben támaszkodnak a központi processzorra, legyen szó akár mesterséges intelligenciáról, fizikáról vagy egyéb, számításigényes feladatokról. Az itt felsorolt területeken pedig manapság nagy előrelépéseket láthatunk, ám ezekhez az újításokhoz komoly nyers erőre is szükség van, amit bizony csak egy minimum négymagos processzor képes biztosítani. Ma a játékPC-k világában a közép-felsőkategóriás, duplamagos modellek a nyerők kiváló ár/teljesítmény arányuk folytán. A négymagos Core 2 Quad modellek vagy túl alacsony órajelen üzemelnek, vagy megfizethetetlenek. Ennek azonban most vége, az új Intel platform, a Core i7 radikális újdonságokat és nagyságrendekkel jobb teljesítményt hoz el a középkategóriába is, így ami tegnap még a milliomosok kiváltsága volt, azt ma már 60 ezer forint alatt beszerezhetjük.

> "Jelenleg még nagyon drága mulatság egy meglévő Core 2-es rendszerről Core i7-re váltani."

MILYEN JÁTÉKOK PROFITÁLNAK A CORE i7-BŐL?

Összegyűjtöttünk néhány játékot az Intel ajánlásából, amik a gyártó szerint alaposan meghálálják, és szinte csókokkal is megköszönik, ha Core i7-es processzoron futtatjuk őket.

COMPANY OF HEROES – THQ / Relic
WIC: SOVIET ASSAULT – Sierra / Massive
HELLGATE: LONDON – Namco / Flagship
CRYSIS – EA / Crytek
ASSASSIN'S CREEK – Ubisoft
FAR CRY 2 – Ubisoft
LOST PLANET: COLONIES – Capcom
UNREAL TOURNAMENT 3 – Activision / Epic

SZAKÍTÁS A MÚLTTAL

Az Intel anno a Pentium 4-gyel az órajel hajszolását választotta helyes útnak, majd a Core széria bemutatásakor be is látta tévedését. Az Intel jelenleg minden erejével a masszív párhuzamosításon ügyködik, ehhez viszont a

TERMÉK	INTEL CORE i7-965 EE	INTEL CORE i7-920	INTEL CORE 2 QUAD QX9770 EE
INFORMÁCIÓ	WWW.INTEL.HU	WWW.INTEL.HU	WWW.INTEL.HU
BRUTTÓ TÁJÉKOZTATÓ ÁR	207 EZER FT	58 EZER FT	298 EZER FT
MŰSZAKI ADATOK			
KÓDNÉV	BLOOMFIELD	BLOOMFIELD	YORKFIELD
TECHNOLÓGIA	45 NM	45 NM	45 NM
TRANZISZTORSZÁM	731 MILLIÓ	731 MILLIÓ	820 MILLIÓ
CPU FOGLALAT	LGA1366	LGA1366	LGA775
ÓRAJEL	1600-3200 MHZ	1600-2667 MHZ	2400-3200 MHZ
CPU SZORZÓ	12-24X	12-20X	6-8X
TURBO MÓD	26 X 133 MHZ: 3449 MHZ	22 X 133 MHZ: 2915 MHZ	-
RENDSZERBUSZ	QPI LINK: 6,4 GT/S (133 MHZ)	QPI LINK: 4,8 GT/S (133 MHZ)	1600 MHZ QPB PSB
FESZÜLTSÉG (VCORE)	1,16 VOLT	1,15 VOLT	1,22 VOLT
MAXIMÁLIS FOGYASZTÁS (TDP)	130 WATT	130 WATT	136 WATT
L2 CACHE MÉRETE	4 X 256 KB	4 X 256 KB	2 X 6 MB
L3 CACHE MÉRETE	8 MB	8 MB	N.A.
ALAPLAP	INTEL DX58SO (BIOS: 2624)	INTEL DX58SO (BIOS: 2624)	ASUS P5E3 PREMIUM
RENDSZERMEMÓRIA	3 GB DDR3-1333, CL999241T	3 GB DDR3-1066, CL888191T	4 GB DDR3-1333 CL999242T
MEMÓRIA SÁVSZÉLESSÉGE	32 GB/S	25,6 GB/S	21 GB/S
MÉRÉSI EREDMÉNYEK - SZINTETIKUS ÉS FELHASZNÁLÓI PROGRAMOK			
3DMARK06 DEFAULT FUTÁS	20843 PONT	17186 PONT	17863 PONT
3DMARK06 CPU	5840 PONT	4651 PONT	4553 PONT
3DMARK VANTAGE	15661 PONT	14210 PONT	13757 PONT
3DMARK VANTAGE CPU	20268 PONT	15043 PONT	12130 PONT
PCMARK VANTAGE	6353 PONT	5418 PONT	5211 PONT
PCMARK VANTAGE MEMÓRIA	4527 PONT	4467 PONT	4004 PONT
PCMARK05	11141 PONT	9644 PONT	10119 PONT
PCMARK05 CPU	11023 PONT	9203 PONT	10023 PONT
PCMARK05 MEMÓRIA	9580 PONT	8226 PONT	6939 PONT
CINEBENCH R10	15777 PONT	10685 PONT	11750 PONT
VIDEO KÓDOLÁS (MPG->IPOD MP4)*	323 S	443 S	549 S
RAR-TÖMÖRÍTÉS	3210 KB/S	2780 KB/S	1762 KB/S
HD TACH (BURST)	162 MB/S	155 MB/S	174 MB/S
SANDRA 09 - MEMÓRIA-SÁVSZÉLESSÉG	20,1 GB/S	16,8 GB/S	7,3 GB/S
SANDRA 09 - KÉSLELTETÉS*	75 NS	89 NS	82 NS
SANDRA 09 - CACHE/MEMORY	67,7 GB/S	52,4 GB/S	45,3 GB/S
RENDSZERFOGYASZTÁS (MIN/MAX)*	173 / 402 WATT	167 / 396 WATT	163 / 420 WATT
MÉRÉSI EREDMÉNYEK - JÁTÉKOK 1280, HQ			
COMPANY OF HEROES	52,3 FPS	51,8 FPS	52,7 FPS
CRYSIS DX10 (CPU1/CPU2)	54/28 FPS	45/24 FPS	48/25 FPS
ET: QUAKE WARS	156 FPS	134 FPS	133 FPS
WORLD IN CONFLICT DX10	58 FPS	48 FPS	50 FPS

*: KISEBB ÉRTÉK A JOBB

Tesztrendszer: Intel DX58SO és ASUS P5E3 Premium alaplapok, 3/4 GB CSX CEC3 DDR3-1333 memória, ASUS EAH4870X2 VGA, Samsung 250 GB SATA HDD, gyári Intel hűtők, Windows Vista Ultimate 32 bit, ATI Catalyst 8.10

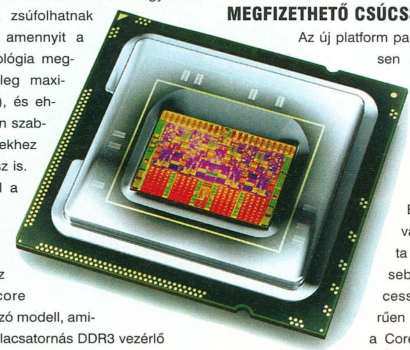
jelenlegihez viszonyítva nagyságrendekkel nagyobb sávszélességre van szükség, amire a Core 2 rendszerek elavult felépítése nem alkalmas. A Core 2-nek a kompatibilitás érdekében el kellett viselnie a régről ittragadt processzoroldali busz és az alaplap északi hídjába integrált memóriavezérlő felépítést, ám a Nehalem végre megszabadul ezektől a korlátozásoktól és egy sokkal nagyobb teljesítményt biztosító felépítést használ.

CORE 2 PLASZTIKAI MŰTÉT UTÁN

Az Intel Core i7 processzor a tokon belül két főbb részre osztható: a magra és minden egyébre, ami azon kívül esik (core és uncore). A mag felépítésben és működésben a legutóbbi Core 2-t, a Penrynt követi, így maradt a széles utasításdekódoló, a mindössze 2 lépcsőfokkal megtoldott, de még így is rövid (16 lépcsős) futószalag, de persze a fejlesztők szinte minden egyes részhez hozzáadtak valami újat, vagy javítottak azok teljesítményén. Új Intel processzorhoz a szokások szerint új utasításkészlet-kiegészítés társul, mégpedig az SSE 4.2, ami 7 új utasítást ad a szoftverfejlesztők kezébe. A tervezők emellett belátták, a PC-s világban hiba a szoftverfejlesztők támogatására várni, ezért olyan újításokat vezetett be, amik akár régi kódok futtatásánál is azonnal meghozzák a várt teljesítménynövekedést.

A CORE I7 MÉREGFOGA

A Core i7-nél ismét megjelent Hyper-Threading technológia alkalmas arra, hogy a valójában 4 magos Core i7-et a rendszer felé 8 magosnak mutassa. A HTT újraélesztése logikus és okos döntés a Nehalem magnál, hiszen így kiaknázható a radikálisan megnövekedett sávszélesség és a nagyobb belső bufferek, a rendkívül gyors utasítás végrehajtók pedig közel 100%-os kihasználtsággal futhatnak.A Socket 1366 foglalatba illeszkedő processzor legnagyobb újdonsága a sávszélességgel kapcsolatos gondok megoldása integrált memóriavezérlővel. Ez DDR3 szabványú modulokat kezel és a jelenleg elterjedt duplacsatornás helyett triplacsatornás, ami DDR3-1333-as szabvány használata mellett akár 32 GB/s-os sávszélességet is jelenthet. A magok L1 gyorsítótára mellett minden magban 256 KB-nyi L2 cachet találunk, ami töredéke a Penryn Core 2 2x6 MB-jának, ám a Nehalem esetében mindezt kiegészíti 8 MB L3 tár is. A rugalmas, core-uncore felépítésnek köszönhetően egy tokba annyi magot zsúfolhatnak a fejlesztők, amennyit a gyártástechnológia megenged (jelenleg maximum nyolcat), és ehhez hasonlóan szabható az igényekhez az uncore rész is. Mivel az Intel a Nehalemmel minden platformot le kíván fedni, lesz olyan uncore részt tartalmazó modell, amiben csak duplacsatornás DDR3 vezérlő van, viszont kap egy integrált GPU-t is (várhatóan a G45 egy utódját). A QPI a QuickPath Interconnect rövidítése és a Core i7 processzort köti össze a külvilággal (illetve többprocesszoros szervereknél a CPU-kat egymással). Ennek értelmében az új, X58-as északi hídhoz egy ilyen 6,4, illetve kisebb modell esetén 4,8 GT/s sebességű buszon csatlakozik a Core i7 processzor, ami bőven elegendő minden feladathoz.



TUNING ALAPFELSZERELÉSKÉNT

A Nehalem energiagazdálkodásban is sok újdonságot hoz a PCU (Power Control Unit) egységgel. Minden mag, és a magon kívüli rész is saját feszültségszinttel és frekvencián üzemelhet a terheltség függvényében, így amikor egy magra kevés feladat hárul, az akár alvó üzemmódba is kapcsolhat, miközben a többi mag teljes gőzzel üzemel. Ezt a szituációt hivatott javítani az EIST (Enhanced Intel SpeedStep: dinamikus órajel szabályozás) új, Turbo módja. Amennyiben a CPU fogyasztása nem éri el a maximálisan megengedett TDP értéket, a CPU automatikusan növeli eggyel az órajelszorzót, így a CPU 133 MHz-cel a gyári értékek felett fog üzemelni. Ha a négy magból csak egy-kettőt terhel túl az adott program, a CPU képes akár kettővel is növelni a szorzót (+266 MHz), mindaddig, amíg a maximális fogyasztás nem haladja meg az előírtakat. A Turbo mód legnagyobb erőssége, hogy mindehhez semmiféle szoftveres támogatás, segédprogram vagy különleges beállítás nem szükséges, a CPU mindent hardveresen vezérel.

> **“A Core i7 igazi újítása a sávszélességgel kapcsolatos gondok megoldása integrált memóriavezérlővel.”**

MEGFIZETHETŐ CSÚCSSEBESSÉG

Az új platform papíron meglehetősen impresszív, igazi nyers erőt sugall, ami tesztjeinken be is igazolódott. A leggyorsabb, 965-ös Extreme Edition modell valóban a planéta jelenlegi legerősebb asztali processzora, egyszerűen nincs párja, ám a Core i7 920-at több tesztben is megelőzte a Core 2 Quad QX9770. Ám a legolcsóbb Core i7 modell a hatalmas sávszélességgel, a 8 maggal és a rengeteg újdonsággal jól ellensúlyozta az alacsonyabb órajelet és mindvégig tartotta a frontot a nálánál négyszer-ötször drágább QX9770-nel szemben.

Beigazolódott hát, amit az Intel ígért: jelenleg valóban a Core i7 a planéta leggyorsabb asztali processzora, ahogy a Core i7 920-szal mostantól a középkategóriában is elérhető az a teljesítmény, ami eddig a milliomosok és

GYENGE PONTOK

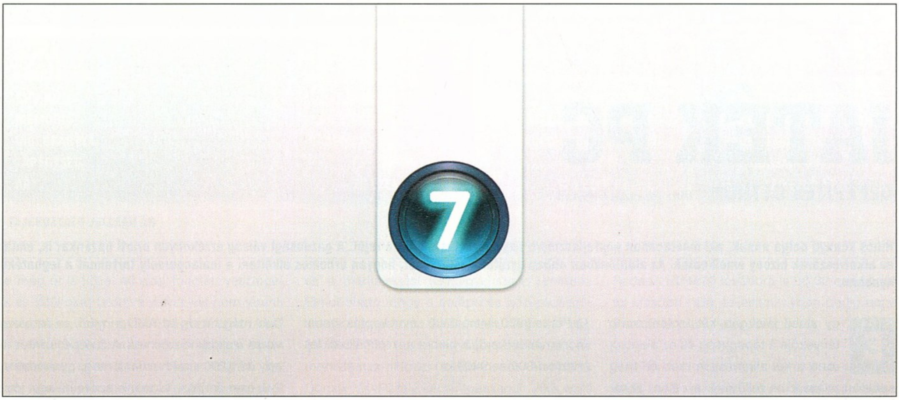
A Core i7-en több éven át dolgozott rengeteg fejlesztő és tervező, mégis akad néhány olyan dolog, amiben még van mit fejlődni, és bizony sok olyan felhasználó is lesz, akinek még jó ideig nem éri meg váltani az új platformra.

– Ahogy az új CPU teljes felépítése, úgy cache elosztása is a többszálú utasításvégrehajtást részesíti előnyben. Több mai játék azonban sokkal inkább meghálálja a Penryn magos Core 2 Quad hatalmas, 2x6 MB-nyi osztott L2 gyorsítótárát, ami közelebb van a magokhoz, mint a Nehalem L3 cache-e, ráadásul gyorsabb is az új 8 MB-os tárolónál.

– Az új CPU másik hátrányát éppen előnye, a radikálisan új felépítés eredményezi: nagyon drága mulatság egy meglévő Core 2-es rendszerről Core i7 platformra váltani. Az új processzorhoz teljesen új alaplapra van szükség, a háromcsatornás DDR3 vezérlőhöz pedig három modulnyi DDR3-1333-as szabványú memóriára.

– Az Intel jelenleg hivatalosan csak a DDR3-1066-os szabványú modulokat támogatja, noha 965 EE esetében az Intel alaplap a 10x133 MHz-es szorzót használta a memóriához. Az 1066 MHz-es DDR3 pedig egész egyszerűen lassú a mai olcsó DDR2-1066-hoz képest is. Éppen ezért aki 920-as vagy 940-es Core i7 CPU-t vesz, mindenképpen olyan alaplapot válasszon, aminél szabadon változtatható a memória szorzója, és DDR3 modulokból pedig minimum DDR3-1333 szabványt, vagy inkább még gyorsabbat.

– Ugyan még nem hivatalos a hír, de már sejthető, hogy az olcsóbb Nehalem magos CPU-k nem a most megismert LGA1366-os foglalatba, hanem a kisebb LGA1160-ba illeszkednek majd, ráadásul csupán duplacsatornás memóriavezérlőjük lesz. A több platform pedig komoly fejfájást fog okozni a vásárlóknak, ráadásul a platformok közti átjárhatóság megszüntetésével a gépbővítés is sokkal költségesebb és problémásabb lesz Intel fronton.



WINDOWS 7 a láthatáron

KIFINOMULT RÉSZLETEK írta · *Mészáros Csaba*

Valamivel gyorsabb elődjénél, és számos, a használatot könnyítő újítást tartalmaz az egy év múlva esedékes új Windows-változat.

Nem aratott különösebb sikert a tavaly kijött Vista a Windowst használók körében (sokan tartanak ki a toldozott-foltozott, de működőképes XP mellett), s ez a helyzet nagy valószínűséggel már nem is fog változni a következő verzió megjelenéséig. A Windows 7 béta előtti verziójának bemutatása a Microsoft október végi fejlesztői konferenciáján némiképpen felkavarta az állóvizet: a várhatóan 2009 végén, 2010 elején debütáló legújabb Windows remélhetőleg beváltja majd a hozzá fűzött reményeket, és elfogadottabb lesz elődjénél.

ÚGY NÉZ KI, DE JOBB ANNÁL

Az első látásra a Vistára igencsak hasonlító rendszer tartalmaz néhány figyelemre méltó továbbfejlesztést a programfelületen. Ha elidőzünk az egérrel egy, a Windows tálcán lévő programikon felett, vízszintes elrendezésben egymás mellett megjelenik a programban megnyitott dokumentumok kis nézőképe, ha pedig ezek valamelyike fölé visszük az egérmutatót, teljes képernyős nézetet kapunk róla. Nagyon elegáns és tetszetős megoldás a keresett tartalom felkutatására. A tálca ikonjait egérvontatással tetszés szerint átrendezhetjük, és arra is lehetőségünk van, hogy az ikonokat meghatározott helyen rögzítsük. A Windows 7-ben az asztal megjelenítéséhez (a megnyitott ablakok ikonná zsugorításához) a tálca jobb szélén található üres részre kell kattintanunk. A jobb sarokban lévő értesítési terület újdonsága az Action Center ikon, amely gyors hozzáférést kínál a különféle karbantartó, hibaelhárító és biztonsági eszközökhöz. A Start menüben és a tálcán egyaránt elérhető Jump Lists funkció az adott helyzetben rendelkezésre álló lehetőségeket tartalmazó listát jelenít meg, ha a jobb egérgombbal kattintunk egy tálca ikonon vagy egy Start menü tételen. A listán hozzáférhetünk például egy programban megnyitott dokumentumhoz is, amit a Windows korábbi változataiban csak a programon belülről tehettünk meg. Javult a helykihasználás, mivel megszűnt a Vistában bevezetett oldalsáv, és a gadgetek immáron bárhol elhelyezhetők az asztalon. Ha két program fut, és az egyik ablakát a képernyő széléhez vontatjuk, a két ablak testvériesen megosztja a területet, és automatikusan a fél képernyőt foglalja el. Ha pedig egy ablak címsávját a képernyő tetejéhez húzzuk, az ablak teljes méretűvé válik. E trükkökkel megszabadulhatunk az ablakok átméretezésének fáradalmaitól.

OTTHONI VIRTUALIZÁCIÓ

A Windows Explorer Libraries nevű szolgáltatása több mappát, illetve hálózati gépet átfogni képes virtuális könyvtárakat kínál a dokumentumok, letöltések, zenék, videók és képek kényelmes tárolására. A HomeGroup funkció hordozható és asztali PC-ink gyors hálózatba szervezésére hivatott. Néhány egyszerű lépés szükséges csupán az otthoni Wifi-hálózathoz való csatlakozáshoz és a nyomtató konfigurálásához. Ha hazatérve notebookunkkal belépünk a hálózatba, az azon lévő mappák a korábbi beállításoknak megfelelően automatikusan beintegrálódnak a Libraries könyvtárakba. Az új Devices and Printers mappa lehetővé teszi az összes – vezetékesen vagy vezeték nélkül – csatlakoztatott periféria központi vezérlését, ehhez már nem kell a legkülönfélébb helyeken található menükben kutakodni. Minden csatlakoztatott eszköz egy, a gyártó által elkészített Device Stage lapot helyez el a mappában, amelynek segítségével elvégezhetők a szükséges beállítások és műveletek.

Végre valahára átdolgozták a Windows régi tartozékának számító Paint rajzolóprogramot, amely megkapta az először az Office 2007-ben megjelent szalagos menürendszert. Csakúgy, mint a Wordpad, amelynek alapszintű szövegszerkesztési lehetőségei néhány hasznos funkcióval – színes betűk, listakészítés, behúzás stb. – bővültek. A Microsoft azt ígéri, hogy a Windows 7 gyorsabb lesz, kevesebb memóriát foglal el, és kijövetelekor nem lesznek a Vista megjelenésekor tapasztalt bosszantó kompatibilitási problémák: az új operációs rendszer minden olyan szoftverrel és hardverrel problémamentesen együttműködik majd, amely a Vista alatt is használható.

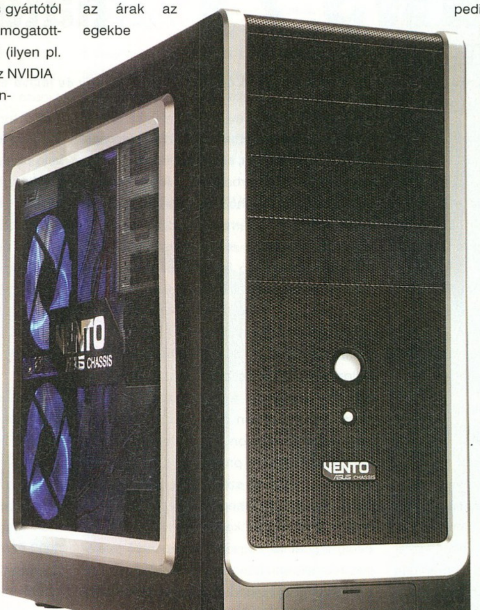
AZ IDEÁLIS JÁTÉK PC

GÉPÉPÍTÉS OTTHON

írta · Horváth Patrik

Nincs könnyű dolga annak, aki mostanában gépfejlesztésre vagy vásárlásra adja a fejét. A gazdasági válság érzékenyen érinti hazánkat is, emiatt az alkatrészárak bizony emelkedtek. Az alábbiakban abban nyújtunk segítséget, hogyan érdemes elkölteni a malacpersely tartalmát a leghatékonyabban.

Egy stabil játékgép két legfontosabb tényezője a tápegység és az alaplap, ezen a két alkatrészen nem éri meg spórolni, viszont ha túllövünk a célon, akkor meg a teljesítmény szempontjából fontos dolgokra nem marad elég pénz, így okosan kell megválasztani ezt a két terméket. Ha lehetséges, mindig próbáljunk meg márkás gyártótól vásárolni és kerüljük a gyengébb támogatottsággal rendelkező lapkakészleteket (ilyen pl. a Via és a SiS), az AMD, az Intel és az NVIDIA chipsetekkel nincs túl sok gond a mindennapi életben (persze akadnak kivételek is). Indokolatlanul ne vegyünk CrossFire-ös, illetve SLI-s alaplapot, csak és kizárólag akkor, ha szükségünk van ezekre a technológiákra. Ellenkező esetben csak a pénzünk áll benne – teljesen feleslegesen. Habár a nemsokára útjára induló Intel Nehalem processzorok idővel át fogják rendezni a piacot, egyelőre ne foglalkozzunk velük, mert amíg az erre a chipre épülő processzorok 50 ezernél, addig a hozzájuk tartozó alaplapok 60-nál kezdődnek, nem beszélve a DDR3-as memóriákról.



Apropó memóriák, maradjunk a DDR2-nél, abból is a 800 MHz-esnél. Mennyiségből 2 GB a minimum, de a 3-4 az erősen ajánlott (főleg, ha Windows Vistát használunk). Visszatérve az alaplapokra, AMD processzoroknál AMD-s, Intel processzoroknál Inteles chipsettel szerelt deszkákat vadásszunk. NVIDIA-s megoldás beszerzésére csak speciális esetben – normális integrált videokártyára ill. SLI támogatásra van szükségünk – adjuk a fejünket. Ajánlott lapkakészletek: AMD 740G, 780G, 790GX illetve Intel P31, P35, P45. (Az NVIDIA is gyárt mindkét processzorcsaládhoz chipsetet, ők a GeForce 8200 illetve 8300 nevet kapták, habár mostanában kerül a piacra a minimálisan fejlettebb 9300 és 9400 is.)

A GÉP SZÍVE

Megfelelő processzort választani talán a legnehezebb téma (főleg most). Egyrészt az árak az egekbe szöktek, ráadásul videokártya és felbontás függvénye is, hogy mit választunk. A későbbiek folyamán látni fogjuk a VGA ajánlásokat, elöljáróban annyit, hogy a 100 ezer forint alatti kategóriában inkább AMD megoldások felé nézelődjünk, a középkategóriás videokártyáknál már átállhatunk Intelre, bár bizonyos esetekben még mindig az AMD a nyerő, ez az összevissza áraknak köszönhető. A belépő szintet mi egy X2 5200+nál húznánk meg, gyakorlatilag 2-3 ezer forintot tudnánk spórolni egy jóval lassabb modell esetén, ami nem egy okos döntés. Alaplapként egy Gigabyte 740G-re alapozó megoldást javasolnánk, memóriából pedig egy darab 2 GB-os modult a későbbi bővíthetőség miatt. Ez a három termék gyakorlatilag 40 ezer forint alatt megúszható, későbbiek során látni fogjuk majd milyen videokártyák passzolnak hozzájuk. Középszinten már elgondolkodhatunk egy drágább Intel processzor beszerzésén, az E5200 dobozos változata sajnos még mindig a 20 ezer forintot súrolja, hozzá pedig még egy P35-ös alaplap is szintén ekörül az összeg körül van, memóriából itt pedig már nyugodtan mehet a 4 GB. Tudnunk kell, hogy az E5200 alapórajelen nem sokkal körözi le az előbb említett X2 5200+t, így ha igazán nagy sebességet szeretnénk kapni a pénzünkért, akkor némi tuninghoz kell folyamodnunk, de ha ehhez nem értünk, akkor sem kell kétségbe esni. A négymagos processzorok ára annyira elszállt (legalábbis a népszerűbb Intel megoldásoéké), hogy legnagyobb szerencsénkre teljesen ki fogjuk hagyni őket a sorból, helyettük érdemesebb a kétmagosokra figyelni, azon belül is az E7300-ra és az E8500-ra. Előbbi 30 ezer forint körül van, 2,66 GHz-es órajele mellé 3 MB cache memória párosul. Utóbbi 45 ezer forintot kóstál, órajele viszont döbbenetesen magas, 3,16 GHz, cache memóriája pedig 6 MB. A legolcsóbb négymagos processzor a leköszönő Q6600,

	BELÉPŐ KATEGÓRIA	KÖZÉPKATEGÓRIA	FELSŐ KATEGÓRIA
ALAPLAP	GIGABYTE GA-MA740GM-S2H	GIGABYTE EP35-DS3	ASUS P5Q PRO
PROCESSZOR	AMD ATHLON 64 X2 5200+	INTEL CORE 2 DUO E7300	INTEL CORE 2 DUO E8500
CPU HŰTŐ	AC FREEZER 64	AC FREEZER 7 PRO	AC FREEZER 7 PRO
MEMÓRIA	2 GB KINGMAX DDR2-800	4 GB KINGMAX DDR2-800	4 GB GEIL VALUE DDR2-800
VIDEOKÁRTYA	RADEON HD4670 512 MB	RADEON HD4850 512 MB	RADEON HD4870 512 MB
TÁPEGYSÉG	FSP 350W	FSP 400W	CORSAIR VX450
ÁR*	~ 70 EZER FT.-	~ 120 EZER FT.-	~ 180 EZER FT.-

* TÁJÉKOZTATÓ JELLEGŰ ÁR

de még őt is közel 40 ezer forintért vesztegetik és játékokat tekintve semmivel nem járunk vele jobban, mint egy E7300-zal. Bár az AMD Phenom processzorai nem drágultak olyan mértékben, mint Inteles társai, sajnos így sem igazán érik meg az árukat, hiszen azonos pénzért többnyire gyorsabb CPU-t lehet venni az ellentáborból. Még akkor is, ha az „csak" kétmagos, nem pedig három illetve négy. Alaplapok tekintetében Intelnél a P45-ös Gigabyte/Asus termékeket ajánljuk, áruk 25 és 30 ezer forint között alakul.

KISZOLGÁLÓ SZEMÉLYZET

Hűtések tekintetében az olcsóbb megoldást még mindig az Arctic-Cooling termékei jelentik, nevezetesen a Freezer sorozat (Freezer 64 AMD-re ill. Freezer 7 Pro Intelre) két jeles képviselője. Ezeknél drágább hűtőt venni gyakorlatilag pénzkidobás mindennapos használatra. Szintén pénzkidobás az 1066 MHz-es memória, így hacsak nem ezzel akarjuk idegesíteni a szomszédot és megmutatni neki, hogy de a mi gépünk akkor is jobb, akkor felejtsük el és vegyük bátran a megszokott 800 MHz-eseket.

Merevlemezeknél annyira nem szempont a sebesség, hiszen legfeljebb a pályatöltési időkön tudunk egy-két másodpercet javítani, úgyis az ár és a kapacitás fog dönteni. Mi azért ajánlunk két szériát: Samsung F1 a sebesség megszállottjainak, Western Digital Green Power a csendmániásoknak.

Számítógépházak tekintetében lehetetlen és egyben felesleges is tanácsot adni, hiszen mindenki olyat fog választani magának, ami neki külsőre tetszik. Ha nem is ő fogja összeszerelni, akkor meg pláne nem érdekli mi van belül. Arra azért mindenképpen figyeljünk, hogy legalább elöl és hátul legyenek ventilátorhelyek, mert nyáron könnyen bajba kerülhetünk, ha forróvá válik a helyzet.

Más a helyzet a tápegységekkel, ahol a teljesítményen kívül inkább az ágak erősségét és a márkajelzést kell figyelembe vennünk. Elmondható, hogy a belépő és középkategóriás játékgépekhez tökéletesen elegendő egy 350W-os FSP táp, a durvább videokártyák és merevlemez-hálózat tulajdonosok inkább a Corsair VX450 felé kacsintgassanak. Akik nem bírják nézni a kábeldzsumbujt, azoknak pedig továbbra is a Corsair HX520 a Best Buy, igaz az ára már 25 ezer forint környékén mászkál a korábbi 19-cel ellentétben...

SZEMBESÍTÉS

Térjünk rá az elkerülhetetlenre, a videokártyákra. A belépő szintet próbáltuk úgy megválasztani, hogy ne kidobott pénznek, hanem tényleg használható megoldásnak tűnjön az, amit javaslunk. A 10 ezer forint környékén kapható VGA-k a mai játékokat erős kompromisszumokkal képesek csak futtatni, ez jellemzően alacsony/közepes részletességet és 1024x768 ill. 1280x1024-es felbontást jelent. Aki megelégszik ezzel, az bátran bevásárolhat a kifutó Radeon HD2600-as illetve HD3650-es szériából, de amennyiben nem pár hónapra tervezzük új gépünket, úgy felejtsük el ezeket a VGA-kat. Az első valamire való termék, amit nyugodt szívvel ajánlunk, és pont passzol a belépő szintű processzorunkhoz, az a Radeon HD4670, amelyet jelenleg 21-22 ezer forint környékén lehet megvásárolni. Előző számunkban már írtunk róla egy bővebb tesztet, így akik nem tudják hova tenni a fejükben a számokat, azok lapozzák fel az előző Gurut. Nagyjából dupla ennyiért (41-42 ezer forint) ragadhatjuk magunkhoz a még mindig legjobb ár/teljesítménymutatóval rendelkező Radeon HD4850-et. Ennek kihajtásához azért már elkél az erősebb processzor, a sort pedig a GeForce GTX280 zárja, amelnyek ára olyan mértékben nőtt (immáron újra 100 ezer forint körül alakul), hogy ezúttal sem érdemes megvenni, pláne ha figyelembe vesszük, hogy a Radeon HD4870 továbbra is bő 30 ezer forinttal olcsóbb nála, teljesítményben pedig ennél jóval kisebb arányú a különbség.

> "TÖREKEDJÜNK A KIEGYENLÍTETTSÉGRE, NE VEGYÜNK BIVALY VGA-T EGY GYENGE CPU-HOZ ÉS FORDÍTVA"

A TFT-k ára elég nagyot zuhant az elmúlt fél évben, bár a válság rajtuk is érezteti hatását. 19"-os szélesvásznú monitort gyakorlatilag bárhol kaphatunk 30 ezer forintért, 20"-osat nem éri meg már venni, 22"-osok szintén 35-40 ezer forinttól indulnak. Brutális lett a kínálat az egyre népszerűbb 24"-osok között, gyakorlatilag 65-70 ezer forinttól kezdve egészen 180 ezerrel bezárólag pár ezer forintonként kapunk egy-egy kijelzőt, a nagy különbség a paneleknél van. Míg a 19" és 22" modelleknél meg van kötve a kezünk és kizárólag TN panellel szerelt (gyenge látószöggel és kevésbé színhű képpel rendelkező) jószágokat vehetünk, addig 24"-nál már megvan a választás lehetősége, igaz a döntést alapvetően a pénztárca vastagsága fogja megszabni. A TN paneles kijelzők közül ezúttal nem ajánlunk konkrét példányokat, viszont az xVA panelesek között most két remek termék van akcióban, az egyik a Hewlett Packard LP2465, a másik a Benq FP241W, mindkét TFT 110-115 ezer forint körül mozog, így „csupán" 40%-kal drágábbak a legolcsóbb TN-es változatnál. Cserébe a jutalmunk sokkal nagyobb látószög, egyenletesebb háttérvilágítás és élethűbb színek.

ÖSSZEGZÉS

Zárszóként annyit tudnánk javasolni, hogy mindig törekedjünk a kiegyenlítettségre, ne vegyünk bivaly VGA-t egy gyenge processzorhoz és fordítva, ne vegyünk csili-vili alaplapot csak azért, mert tetszik, ha nem engedhetjük meg magunknak. A tápegységen soha ne spóroljunk, mert nincs annál drágább mulatság, mint amikor egy rossz minőségű táp magával rántja a gép egy részét, esetleg az egészet. Következő számunkban jön az év végi részletes hardverajánló a szokásos visszatekintéssel, azaz a Digitális Feltámadás 2008.

AZ APPLE TOVÁBB ROBOG

ÚJABB TERMÉKFRISSÍTÉSEK

írta · Horváth Patrik

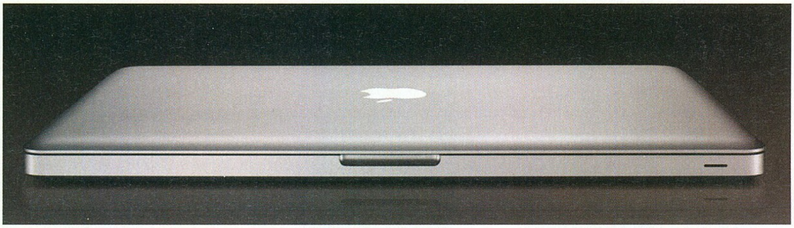
Múlt hónapban már beszámoltunk a szeptemberi nagy Apple Keynote-ról, ahol a zene volt a középpontban, így ennek megfelelően frissültek az iPod-ok, illetve bemutatták az új „agybadughatós" fülest is. Ezúttal a notebookokon és a kijelzőn volt a hangsúly.

Már napokkal a bejelentés előtt tudni lehetett arról, hogyan is fognak kinézni az új MacBookok, miből épülnek fel, egyedül a specifikáció nem szivárgott ki, bár a pletykák és találgatások ott is bejöttek. Sokan várták, hogy a noteszgépeken kívül frissül végre valahára a Mac Mini, esetleg az Apple is beszáll a netbook piacra valami olcsó, de nagyon divatos géppel, de sajnos mindkét tábornak csalódnia kellett.

Az Apple saját székházában megrendezett eseményen ezúttal csak újságírók vettek részt, akik olyan szinten csendben voltak, hogy az előadóknak néha az is megfordulhatott a fejükben, hogy a közönséget egyáltalán érdekli-e a téma. A prezentáció első negyedében a szokásos számmisztika ment, miből mennyi kelt el, mekkora a várt és az elért nyereség, mondhatni altatták a népet. Az első fontosabb momentum közel negyed óra után következett, amikor is Steve Jobs színpadra hívta John Ive-t, a dizájnért felelős részleg vezetőjét, aki elmesélte, hogy miképp zajlik az új MacBookok gyártása és hogy ennek mik a pozitív hatásai. A Unibody névre keresztelt egy szem aluímniumváz tényleg bámulatos, egyetlen alumíniumtömbből faragják ki, merevsége és könnyűsége láthatóan több helyi kollégát is meglepett.

Steve a részletes Unibody prezentáció után ismét magához ragadta a szót és elmondta, hogy az NVIDIA-val régóta terveznek valami új megoldást a notebookok integrált grafikus processzorának felturbózása érdekében. Az Apple-nek ez pont kapóra jött a tervezett termékfrissítés előtt, így kerülhetett a GeForce 9400M névre hallgató VGA és chipset az új MacBook-ba és MacBook Pro-ba. A 16 unified shadert tartalmazó grafikus chip alacsony felbontásban régebbi játékok futtatására teljesen alkalmas, mindamellett fogyasztása sem nőtt látványosan a többi integrált megoldáshoz képest. Ezt a kis változást ellensúlyozza a P szériába tartozó mobil Core 2 Duo processzorok alkalmazása, amelyek közel 10W-tal esznek kevesebbet T-s társaiknál. Az Apple-nél az új notebook sorozattal egyúttal át is térnek a DDR3-mas memóriák használatára, minden készülékben két darab 1 GB-os modul kapott helyett, amelyek 1066 MHz-en működnek. A MacBook és MacBook Pro között alapvetően eltűnt az a szignifikáns különbség, ami az elmúlt években jellemző volt, ebből is látszik, hogy

	MACBOOK		MACBOOK PRO	
KIJELZŐ MÉRETE	13,3" LED HÁTTÉRVILÁGÍTÁSSAL		15,4" LED HÁTTÉRVILÁGÍTÁSSAL	
KIJELZŐ FELBONTÁSA	1280X800		1440X900	
PROCESSZOR	INTEL CORE 2 DUO P7350 2.0 GHZ	INTEL CORE 2 DUO P8600 2.4 GHZ	INTEL CORE 2 DUO P8600 2.4 GHZ	INTEL CORE 2 DUO P9500 2.53 GHZ
MEMÓRIA	2 GB DDR3-1066	2 GB DDR3-1066	2 GB DDR3-1066	4 GB DDR3-1066
VIDEOKÁRTYA	GEFORCE 9400M	GEFORCE 9400M	GEFORCE 9400M + GEFORCE 9600M GT 256 MB	GEFORCE 9400M + GEFORCE 9600M GT 512 MB
MEREVLEMEZ	160 GBO (5400 RPM, 8 MB)	250 GB (5400 RPM, 8 MB)	250 GB (5400 RPM, 8 MB)	320 GB (5400 RPM, 8 MB)
EXTRÁK	-	MEGVILÁGÍTOTT BILL.	MEGVILÁGÍTOTT BILL.	MEGVILÁGÍTOTT BILL.
KÖZÖS TULAJDONSÁGOK	WLAN 802.11N, BLUETOOTH 2.1+EDR, ISIGHT WEBKAMERA, MINI DISPLAY PORT, GIGABIT ETHERNET, 8X TÁLCA NÉLKÜLI DVD-ÍRÓ			
OPERÁCIÓS RENDSZER	MAC OSX 10.5	MAC OSX 10.5	MAC OSX 10.5	MAC OSX 10.5
VÁRHATÓ ÁR	329 900 FT.-	416 900 FT.-	489 900 FT.-	609 900 FT.-



Az új Apple noteszgépek vázát egyetlen alumínium tömbből faragják ki

az Apple sokkal inkább a megfizethetőbb gépek piacát tekinti elsődlegesnek, és a leköszönő MacBook modellekhez képest az új MacBook tényleg minden téren megváltozott.

Az első és legfontosabb természetesen a külsőt érintette. A Unibody váznak köszönhetően a gép immáron alumíniumból készül, így búcsút inthetünk a sárguló és törékeny műanyag borításnak. A kijelző is némileg módosult, LED-es háttérvilágításának köszönhetően sokkal nagyobb fényerőre képes CCFL-es társainál, az akkumulátort is valamivel finomabban gyilkolja, továbbá a háttérővilágítás is homogénebb. Az integrált videovezérlőről már esett szó, az igazi újdonságot viszont a MacBook Airnél már látott Multi-Touch tapipad jelenti, amely ezúttal üvegből készült, méghozzá fizikai gomb nélkül. A felület óriási, az iPhone-ban már látott gesztusokra alapuló műveletek itt is elérhetők. A FireWire port sajnos eltűnt, ráadásul kaptunk egy új Mini Display Port névre hallgató videocsatlakozót, amely inkompatibilis az eddigi átalakítókkal. Az új MacBook alapkiépítésben egy 2 GHz-es Core 2 Duo-t és egy 160 GB-os merevlemezt tartalmaz (továbbá egy DVD-írót, amely az előző szériánál kimaradt a belépő szintből), mindezért idehaza valamivel több mint 320 ezer forintot fognak majd kérni. A drágább verzió valamivel gyorsabb processzort, 250 GB-os háttértárat illetve megvilágított billentyűzetet kapott, így rögtön világos, hogy alakult ki a 400 ezer forint körüli vételár. Természetesen a kornak megfelelően az új MacBookok már rendelhetők opcionálisan 128 GB-os SSD meghajtóval is, a felár magyar pénzben valahol 100 ezer forint környékén mozog.

A MacBook Pro külsejében teljesen megegyezik az új MacBookkal, valamivel erősebb processzort és egy kiegészítő videokártyát (GeForce 9600M GT) kapott, amelyet ki tudunk kapcsolni, ha nincs rá szükségünk (ilyenkor az integrált 9400M aktivizálódik a Hybrid Power technológiának köszönhetően). Az új MacBook Pro szintén rendelhető SSD-vel, de alapkiépítésben itt is kapunk egy 250 GB-os merevlemezt, a drágább verzióban ez 320 GB-ra hízik, illetve a kiegészítő videokártya memóriája is a duplájára nő (256 MB-ról 512-re). Sajnos a kezdőár már félmillió forint környékén indul, úgyhogy sokan nem fognak itthon ilyen gépezettel járkálni, annál is inkább, mert a FireWire-t és az erős videokártyát leszámítva minden mást megkapnak az olcsóbb MacBooktól is. A kijelzők a LED-es háttárvilágításnak köszönhetően sokat fejlődtek, a MacBook Pro-é már egészen kiválónak mondható a noteszgépek között.

"A GÉPEK LED HÁTTÉRVILÁGÍTÁSÚ KIJELZŐT KAPTAK, AMI MINDEN SZEMPONTBÓL JOBB ELŐDJÉNÉL"

Ráncfelvarráson esett át a világ egyik legvékonyabb notebookja, a MacBook Air is, amely immáron 45 nm-es gyártástechnológiával készülő Core 2 Duo processzorral kerül kiszállításra. A GeForce 9400M váltja a kissé korosodó GM965-ös chipsetet, igaz előbbi valamivel alacsonyabb órajelen jár, mint a MacBookban és a MacBook Pro-ban, de ennek disszipációs- és fogyasztásbeli okai vannak. A mini-DVI aljzatot itt is a Mini Displa Port váltja fel.

A Cinema Display kijelzők eddig is remek minőségükről, impozáns formatervükről voltak híresek, ezek hírnevét öregbíti az ünnepek előtt érkező 24"-os LED-es háttérvilágítású változat (S-IPS panellel), amely stílusában egy az egyben igazodik az új notebookokhoz. Elsősorban azok mellé is ajánlja a gyártó, hiszen a tápkábel mellett egy háromágú zsinór van, amely egy Magsafe notebook hálózati adaptert, egy USB kábelt és egy Mini Display portot tartalmaz, így elegendő ezt a hármat átcsatlakoztatni a notebookra, és innentől kezdve minden a rendelkezésünkre áll, az USB elosztót szokás szerint a monitor hátuljában találjuk. A kijelző várható hazai ára 220 ezer forint.

Mobiljátékok

írta · LtB

Az iPhone menetelése töretlen, nagyon jól példázza ezt a Kroll, aminek a marokkonzolokat megszégyenítő látványvilága feltehetőleg senkit sem hagy hidegen. Ugyan a grafika terén verhetetlen az Apple üdvöskéje, ellenben a másik két versenyző tartalom szempontjából erős, továbbra is bizonyítván a Java platform létjogosultságát.

KROLL

Fejlesztő: *Digital Legend* Értékelés: *8/10*
Platform: *iPhone, iPod Touch*

Az iPhone játékok azzal kecsegtettek, hogy a marokkonzolok szintjét lazán hozva majd újraformálják a piacot. Az AppStore-t azonban elárasztották a meglehetősen ingadozó minőségű, apró hobbiprogramok. Néha azért érkezik egy igazi gyöngyszem, mely megmutatja, hogy van igazságalapja az ígéretnek, legfeljebb várni kell egy kicsit a beteljesülésre.

A Kroll az alap játékmenetet tekintve egy oldalra scrollozó bunyós játék, nem kis részben emlékeztetve a régi idők pénzbedobós gépeire. A körítés azonban minden aspektusában a mai színvonalat hozza. Már a menüként szolgáló, lapozgatható 3D könyv is elég meglepő látvány, de maga a játék minden várakozást felülmúl. Gyönyörűen kidolgozott környezetben aprít-

hatjuk az ellent, és a változatosságra sem lehet panasz. A három epizód különböző helyszíneken játszódik, de az egyes pályák között is markáns eltérések lehetnek – e téren egyértelműen nem spóroltak a készítők. A megszemélyesített hős mozgásrepertoárjáról ezt már nem lehet elmondani, a haladáson kívül van egy kis és egy nagyobb ütése, melyek kombinálásával valamennyit még variálhatunk, de látványos kombóhegyekre nem kell számítani.

Az érintőképernyős irányítás egész kellemes, kis áttetsző ikonokat nyomkodunk az ütésekhez, valamint a főnököket egy God of War-ra emlékeztető reflexjátékkal téríthetjük jobb belátásra – mondjuk lényegesen kevesebb vér kíséretében. Sajnos ezeket az örömöket csak egészen rövid ideig élvezhetjük, hiszen a teljes játékidő nem több egy, maximum két óránál. Addig viszont osztályon felüli tálalásban és egész jó bunyóban lehet része a vállalkozó mobiljátékosnak.

PRO EVOLUTION SOCCER 2009

Fejlesztő: *Konami* Értékelés: *8/10*
Platform: *Java*

Az őszi, menetrendszerű fociprogram megjelenések az utóbbi néhány évben már mobilon is nagyon komoly versenyt hoztak, a múlt hónapban tesztelt FIFA 09 képében már érkezett egy erős szereplő. A Pro Evolution a nagyobb platformokon a legkeményebb riválisa az EA sorozatának, kérdés, hogy mobilon is meg tudja-e szorongatni.

A menü mindenféleképpen a lehetőségek bőségéről árulkodik. Az elengedhetetlen azonnali játék mellett a Match Mode-ban már lehetőséget ad a paraméterezhető barátságos meccsek lefolytatására is. Competitions névre hallgat a különböző bajnokságokat és ligákat magába foglaló menüpont, de egy

kis vizsgálódás után a Multiplayer is szemet szúr – Bluetooth segítségével van lehetőség összemérni képességeinket más játékosokkal is. A meccsek eredményéről kiváló statisztikát vezet a program, egy külön menüpont alatt még a trófeáinkban is gyönyörködhetünk. Az irányítás tekintetében két lehetőséget nyújt a játék: a standard mód használatával a szokásos többgombos kontrollt kapjuk, míg az egygombost választva az iránygombokon kívül egyetlen billentyűre van szükség – a program pedig a szituációtól függően intelligensen próbálja eldönteni, hogy mit is akartunk csinálni.

A látványvilág nem fog senkit letaglózni, de a funkcióját betölti. Sajnos licencek terén nem áll valami fényesen a program, elég sok kitalált névvel találkozhat benne az ember. Ami igazán lényeges, az a játékmenet, és e téren nincs szégyenkezni valója a Pro Evo-nak, remek fociprogram, kisebb hiányosságokkal.

PRO PINBALL TIMESHOCK!

Fejlesztő: *LemonQuest* Értékelés: *9/10*
Platform: *Java*

Az ifjabb játékosoknak valószínűleg már nem cseng túl ismerősen a Pro Pinball sorozat, pedig a múlt évezred végéig négy rész is megjelent belőle, amik ráadásul a maguk idejében egész jónak számítottak. Nagy divatja van a régi PC-s és konzolos játékok mobiltelefonra átültetésének, így szerencsére ezt a sorozatot is elérte ez a hullám.

Nem igazán vagyok hozzászokva, hogy egy feldolgozás fejlettebb legyen technikai szempontból, mint az alapjául szolgáló mű, de itt most pontosan erről van szó. A '97-es verzió prerenderelt asztalának helyét átvette egy pixel-perfekt, valódi 3D-s megoldás – minden gyönyörűen kidolgozott, a pontmát-

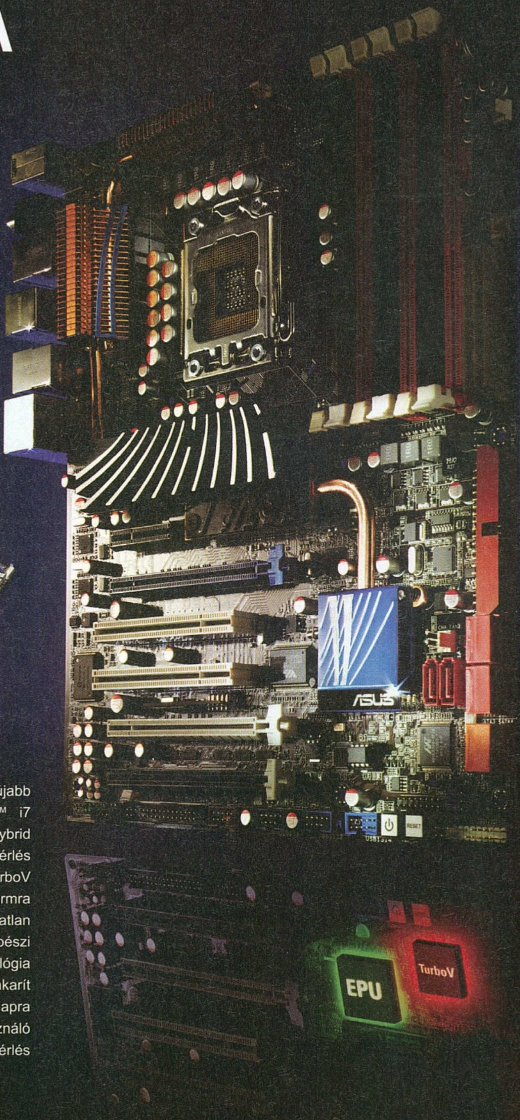
rixos kijelzőtől kezdve az utolsó kis ütközőig. Érdekességképpen még némi sztori körítést is kapunk, mely a címből kitalálhatóan időutazás témájú, bár ez gyakorlatilag ezredrangú ennél a stílusnál. Bevált, kiváló tervezésű asztalról lévén szó, a játékmenetet nem érheti panasz. Nehéz és eléggé technikás a pálya, így a trükkök megtanulása biztosan időbe fog telni mindenkinek.

A megvalósítást muszáj méltatnom még egy kicsit, hiszen a gyönyörű grafika mellett fontos megemlíteni, hogy vagy hatféle kameraállásból is követhetjük az eseményeket. Sajnos ritkán előfordult azért egy nagyon enyhe lassulás a tesztkészüléken, de nem volt zavaró hosszútávon. Kiváló flipper a Timeshock, gyakorlatilag minden, legalább enyhe retro érzülettel megáldott mobil játékosnak melegen ajánlott – bár a nehézsége is a régi időket idézi.

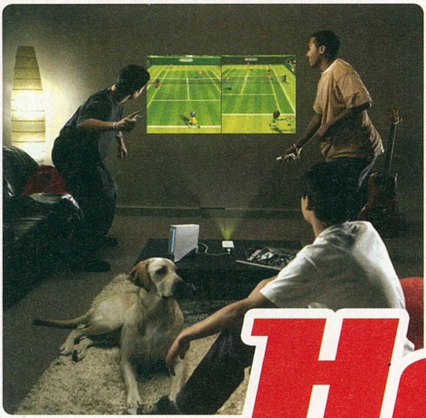
A LEGJOBB INTEL ® CORE™ I7 PLATFORM
ASUS P6T DELUXE SOROZATÚ ALAPLAP

A RENDKÍVÜLI TELJESÍTMÉNY ÚJ KORSZAKA

ASUS OC Palm túlvezérlő egység



Az új ASUS P6T Deluxe/OC Palm élvonalbeli alaplap az Intel legújabb X58-as lapkakészletével, amely támogatja az Intel® Core™ i7 processzorait. Megtalálható rajta az egyedülálló ASUS Super Hybrid Engine, ami a TurboV és EPU technológiák egyesítésével a túlvezérlés és optimális energiahatékonyság kettős előnyét biztosítja. A TurboV egy fejlett túlvezérlő eszköz, amelyet kifejezetten a Core i7 platformra fejlesztettek ki. Az egyedi tervezésének köszönhetően felülmúlhatatlan túlvezérlési teljesítményt sajtolhatunk ki belőle valós időben és sebészi pontossággal szabályozható beállításokkal! Az EPU technológia intelligens áramellátást biztosít, miközben energiát és pénzt takarít meg. Az új ASUS OC Palm egy opcionálisan rendelhető, alaplapra csatlakoztatható kézi túlvezérlés-kezelő egység, ami a felhasználó kezébe adja a valós idejű, egy kattintással elvégezhető túlvezérlés lehetőségét.



Úgy tűnik, a kutya egyelőre elégedetlen a képminőséggel

Ha majd kertes házba költözünk, első dolgunk lesz beszerezni egy ilyet

Hag

írta · Joshua

HUSQVARNA AUTOMOWER Solar Hybrid

Napsugárevő robotkaszabológép

Őszintén bevallom, a múlt hétig fogalmam sem volt arról, hogy „Husqvarna" meghatározás alatt mit is értenek a csillogó szemű beavatottak. Mentségemre legyen szólva, hogy sem amerikai, sem megszállott fűnyírógép felhasználó nem vagyok, márpedig az ez ügyben jól értesültek általában e halmazok metszetéből kerülnek ki. Naszóval, az USA (és a világ) legnagyobb fűnyíró és láncfűrész gyártójáról van szó (sajnos arról nem szól a közlemény, hogy a Texas Chainsaw Massacre című horror klasszikusban az ő vagy a konkurencia modelljei szerepeltek-e), amely a múlt hétig mindössze negatív kontextusban, benzinfaló presztízs-kertigépek „környezetérzéketlen" fabrikátoraként tűnhetett volna fel rovatunkban

De a múlt hét óta nagyot fordult a világ, mivel a Husqvarna időközben előállott a sárgolyó tudtunkkal legelső, teljesen napenergia hajtotta robotfűnyírójával, az Automower Solar Hybriddel. A becses szerkezet kb. fél acre-nyi (ez ugyebár nagyjából egyharmad hold, vagyis egyötöd hektár) füves terület rendbentartására alkalmas, méretes napelemtáblájának köszönhetően üzemanyag utántöltés és károsanyag kibocsátás nélkül. Akkumulátor azért van benne – hiába, azok a felhős napok... Az Automower működési alapelve amúgy a kétségkívül meglévő hasonlóságok ellenére jelentősen eltér a rovatunkban már tárgyalt robotporszívókétól: ahelyett, hogy a felhasználónak kellene bizonyos terepadatokat („virtuális falakat") beleprogramoznia, elegendő egyetlen vezérlőegység telepítése, a robotfűnyíró annak hatósugarában dolgozik automatikusan. Az akadályokkal is minden eddiginél ügyesebben boldogul: a magasabb (vagyis az érzékelőjével csak részben letapogatható) akadályokról egyszerűen „lepattan", és egy másik irányban folytatja munkáját, míg a kisebb akadályoknál analízist végez, így (az esetek túlnyomó többségében) megkímélve az értékes virágágyásokat.

MICROVISON Pico

Hangyamozi

Az amerikai illetőségű Microvision már eddig is meglehetőst nagy hírnevet szerzett magának digitális asszisztensekhez ill. komolyabb tudású mobiltelefonokhoz (e kettő kategória közötti határ ugyebár igencsak képlékeny) csatolható miniatürizált projektoraival. Nos, a Microsoft közvetlen szomszédságába (Redmond) települt fejlesztők most még egy lépéssel tovább mentek, mivel legfrissebb, Pico névre hallgató projektoruk immár olyan kis méretű, hogy akár magába a mobiltelefonba (!) is gond nélkül integrálható. Az apró jószág lényegét jelentő „PicoP display engine" alapvetően négy fontosabb fejlesztésre épül, ezek:

MEMS – kéttengelyű szkenner egy alig 1 milliméteres (!) lencsével a képek pixelről pixelre történő megrajzolásához

Lézerek – spektrálisan tiszta fény a ragyogó színek végett, vörös, zöld és kék lézerek egyidejű használatával

Optika – miniatürizált optikák a különböző szintű lézerek egyetlen sugárba való fókuszálásához

Elektronika – integrált komponensek a MEMS szekkener irányításához, a lézerfény modulálásához és persze a forrásul szolgáló videójel kezeléséhez.

SMART Lighting

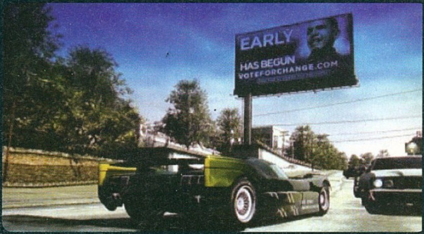
Okosan pislogó fények

A vezeték nélküli hálózati technológiák térnyerése látszólag megállíthatatlan: a Wi-Fi hotspotok gyorsabban szaporodnak, mint a saját tervezésű kreatúrák a Spore online univerzumában. Az viszont továbbra is kérdéses, hogy a rádióspektrum használata az adattovábbításhoz a legcélravezetőbb megoldás-e.

A Bostoni Műszaki Egyetem kutatói, no meg az általuk kifejlesztett eszközökre „ráugró" WIMAX és LTE szerint a válasz egyértelmű nem. A derék keleti partiak a fényalapú adattranszfer egy ideje már cirkuláló ideáját melegítették fel „Smart Lighting" névre hallgató

Infomorzsák

A theplaycoalition.net weboldalon megtekinthető a világ tudtunkkal első „plantbotja" – egy olyan, döntően fából (!) készült robot, amely a hátán található cserepes növény számára mindig megkeresi a legnapfényesebb pozíciót a szobában. Leonardo kétségkívül sírna örömében.



Nem tudjuk mennyien nézik az útszéli táblákat száguldozás közben, de a válaszások eredménye önmagáért beszél

Az amerikai elnökválasztási harc a konzoljátékokat sem kímélte: az Xbox 360-ra írt Burnout Paradise autóverseny szoftverben példának okáért Barack Obama ajánlja magát útszéli hirdetéseken. A vélhetőleg demokrata párti fejlesztők mindezt állítólag alig 44 000 dollárért intézték el neki.

Az élelmiszeriparhoz erős szálakkal kötődő japán Metaboinfo.com „virtuális feleség" szolgáltatást indított útjára. A felhasználók szabadon választhatnak „feleséget", aki aztán naponta akár négyszer is zaklatja őket e-mailben – az ötletgazda profiljából fakadóan főleg az egészséges étkezés fontosságát hangsúlyozva.

Akinek nem volna elég az európai kultúrkörhöz tartozó blogok termelte tartalom, azok végre megnyugodhatnak: a chinaSMACK névre hallgató blogmotor a legnépszerűbb és legérdekesebb kínai blogokat gyűjti csokorba – és fordítja a többség számára vélhetőleg ismertebb angolra.

A cultofmac.com weboldal immár nem először közölt olyan fotókat, amiken az Applevezér Steve Jobs mozgássérülteknek fenntartott parkolóhelyet foglal el sportkocsijával. Bónusz, hogy a képek tanúsága szerint a félkopasz szemüveges autójáról a rendszámtábla is hiányzott – talán abban bízott, hogy a rendőrök is Mac-userek?

A tajvani Wind Toys & Hobby egy olyan távirányítható „játékhelikopter" sorozatgyártását kezdte meg, amely többek közt gépágyúval (!) is fel van szerelve. A „hivatalos" lövedékek szerencsére kellőképp puhák ahhoz, hogy senkiben se tegyenek kárt, de hát mindannyian tudjuk, hogy a modderek elszántsága nem ismer határokat....

technológiájukkal, amely extra gyorsasággal villodzó LED-ekre épül. A tervek szerint ezekkel az „okos fényekkel" helyettesítenék a „buta" normál világítást, így az egyazon helyiségben található világítótestek egyfajta sajátos hálózatot alkotnának. A tudósok szerint ily módon akár a 10 Mbit/másodperces adatátviteli sebesség sem volna elképzelhetetlen.

A technológia egyetlen – viszont igen komoly – hátránya nyilvánvalóan a továbbításra használt fény fizikai tulajdonságaiból fakad: falakon nyilvánvalóan nem képes áthatolni, és természetesen nagy fényszennyezettségnek kitett területeken (utcák, közterek, stb.) sem működőképes. Cserébe viszont olcsó és energiatakarékos – ha úgyis mindenképp szükség van világításra, miért ne tölthetne be egy hasznos pluszfunkciót?

BIOStation

Töltőállomás-hálózat elektromos autóknak – Make the World a Better Place

Az elektromos (vagy egyáltalán bármilyen alternatív: hidrogén, etanol, stb.) meghajtású járművekkel szemben leggyakrabban megfogalmazott ellenérv (vitathatatlan drágaságukon túl) a működtetésükhöz szükséges infrastruktúra (főleg a speciális töltőállomások) hiánya. Mondjuk szerintem ez a fajta okoskodás elég gyenge lábakon áll, hiszen annak idején a belsőégésű motorok hajtotta autók is hasonló hendikeppel kezdtek a kiépített hátterű omnibuszközlekedéssel szemben... a végeredményt pedig mindenki ismeri. Szerencsére akadnak olyanok, akiket a kezdeti nehézségek sem képesek elriasztani attól, hogy belevágjanak egy ilyesfajta fejlesztésbe: a legújabb próbálkozó az ausztrál kormányzat, és az általa megbízott amerikai Better Place, amelyek együttesen a világ legnagyobb elektromos töltőállomás-hálózatának kiépítésébe kezdtek az ötödik kontinens kies vidékein.

A jövő már a jelen – egy év alatt több mint 250 000 alternatív töltőállomás kiépítését tervezik

Az aussiek nem kevesebb, mint egymilliárd dollárt terveznek költeni már az első etapban – ebből a pénzből több mint 250 000 (!) töltőálomást terveznek átadni szűk négy év alatt. Mindezeken túl több száz „switch station" kiépítését is tervezik, ahol is az elektromos akkumulátorok lennének gyorsan kicserélhetők. A felvett áramért és a cserealkatrészekért a kor igényeinek megfelelően akár mobilon is lehetne fizetni.

Mindez komoly lépés lehetne az elektromos autókra történő tömeges átálláshoz vezető úton, annál is inkább, mert a tervek szerint – amelyet remélhetőleg a jelen gazdasági válság sem vet vissza túlságosan – 2012-re mind a Renault-Nissan, mind a General Motors sorozatgyártású, teljesen elektromos autókkal áll majd elő. Ezek után már csak némi pozitív diszkriminációra (tipikusan adókedvezmény) van szükség, aztán pedig végre semmi sem állíthatja meg a tisztább, halkabb (hosszú távon pedig valószínűleg még olcsóbb is) e-járművek jótékony invázióját.

Hardvermentőöv

írta · Horváth Patrik

FAGYÓS CRYSIS

Csákány Guru Team!

Lenne egy nagy gondom!

Néhány napja vettem egy Gainward Ati HD 4850 1024MBos videókártyát!

A többi alkatrészem: 4GB (4X1GB) Kingston DDR2 800 MHZ-es ram!

AMD Athlon 64 X2 6000+-os proci

Samsung 400GB-os vinyó

Chieftech 550Wattos táp.

A gondom a következő: Minden game megy full maxon, kivéve ha a Crysis-t elindítom akkor újraindul a gépem!

Ha először kapcsolom be a gépem akkor a bootlogó után újraindul majd rendesen megy! De ez csak az első indításnál van! Ha megy a gép kb. 3-4 órát és úgy indítom újra akkor jó!

Mi lehet a gond? Mindenből a legújabb Driver van fent! Windows Vista Home Premium 32bites SP1-es oprendszert használok! Kérlek segítsetek! Köszönöm szépen!

Régóta hű olvasótok: Balu

Kedves Balázs!

Én a helyedben megpróbálkoznék egy játékfrissítéssel (gy.k. patch-eléssel), mert ha tényleg egyetlen másik játékkal sincs gond, akkor jó eséllyel nem a gépedben lesz a hiba. A bootlogós újraindulást nem tudom mi okozhatja, hiszen ha a memóriád hibás lenne, akkor minden játéknál, de még normál használatnál is jelentkezne ez a probléma. Javaslok egy BIOS frissítést; bár nem írtad milyen márkájú alaplapod van, de a legtöbb gyártónak van egyszerűen használható Windowsos frissítő programja.

HIBÁS MEMÓRIA?

Üdv!

Én ebbe a konfigba: ABIT SG-72 alaplap, Intel Celeron D 2.7GHz (tuningolt) proci, 512MB DDR400 memória, Sapphire X1650PRO videókari, vettem egy 512MB DDR400 memóriát ami 1 héttel később meghibásodott. Ki lett cserélve egy Melco 1GB DDR400-ra ami ugyan úgy ahogy a másik meghibásodott. A hibát úgy vettem észre, hogy egy idő után a gép mindig egy kék halált követően újraindul. Most az alaplapommal van valami baj vagy mással?

Előre is köszi: Spatrik

Kedves Patrik!

Először is király a neved. :) Másodszor, szerintem nem feltétlenül az új memóriákkal van a gond, lehet, hogy az az egy szem 512 MB-os chip a ludas, amit a kezdetektől fogva bent hagytál a gépben. Én biztos, hogy letölteném a Memtest86+ nevű programot (ki kell írni egy, CD-re és arról bootolni a gép bekapcsolása után) és megnézném mi a helyzet. Hagyd futni egy pár óráig és ha egyetlen piros sort is látsz (ez azt jelenti, hogy bizonyos memóriacímeken a program hibás adatot talált), akkor gáz van. Ilyenkor egyesével teszteld le mindkét modulodat (először az egyiket vedd ki, aztán a másikat). Ha régi a Windowsod, akkor megpróbálkoznék továbbá egy újratelepítéssel is, ha a Memtest nem jelzett hibát.

KONFIG

Sziasztok PcGuru-sok!

Az lenne a kérdésem hogy mit tudnátok nekem mondani erről a konfigról? Szerintetek jó így vagy valami mást kell venni? Ami a lényeg. hogy programozásra és játékra (pl.: Crysis, Call of Duty 4, S.T.A.L.K.E.R) kéne! Szóval kellene oda legalább 1db 3 GHz-es proci és egy jó erős memória!

Amit én gondoltam:

Alaplap: ASUS M2A-VM AM2 AMD 6906

Winchester: Samsung 320 GB 7200 rpm SATA-II 16 Mb

Memória: Kingmax 2 GB 1333 MHz DDR-3

Processzor: AMD Athlon 64X2 6000 2x1MB AM2 Box

Hangkártya: Trust SC-500 5.1 belső

Optikai meghajtó: NEC-AD 7200S-01 dual layer RAM SATA OEM 2 év

VGA: Gigabyte NX96T1GHP nVidia 9600GT 1GB PCIe

Ház: Gigabyte GZ-X1 Ezüst ház 350 W-os táppal!

Mit gondoltok róla és mi nem jó esetleg benne, mit kéne mást venni? Játékra és programozásra kellene, és 100 ezer környékén gondolom, szóval a ház meg ilyenek azok nem érdekelnek, a legolcsóbb is jó! Azért a videokártya + proci + memória legyen jó!

Üdvözlet: Manfred von Richthofen!

U.I.:Jó az újság! ;)

Kedves Kristóf!

Első lépésben tessék kukázni azt a „remek" Trust hangkártyát, az alaplapra integrált megoldás hülyére veri. Második lépésben a DDR3 memóriát illene kicserélni DDR2-re (azon belül is 800 MHz-esre és lehetőleg 2x2 GB-ra), máskülönben nem fogod tudni beletenni az alaplapba (amely nem fogad DDR3-mas memóriákat). Ezzel máris spóroltál egy rakás pénzt. Én a 6000+ helyett valami kevésbé melegedő verziót vennék (pl. az új 5200+, amely 200 MHz-cel lassabb csak, igaz fele akkora cache memóriája van). Videokártyából ha már 9600GT-t választottál (én Radeon HD4670-et vennék, de ez magánvélemény), akkor ragaszkodj az 512 MB-os verzióhoz. Egyrészt sokkal olcsóbb, másrészt biztos, hogy nincs alulórajelezve a memóriarendszer, harmadrészt semmire nem mégy a plusz fél GB VRAM-mal.

EGÉRPAD

Hello Patrik!

Vásárlási tanácsot kérnék méghozzá egérpad ügyben.Nemrégiben vettem egy G9-et és most egérpadot szeretnék alá venni.

Mit tudnál ajánlani? Nézegettem a Razer padokat és mindenhol jókat írnak az eXactmatról meg a Destructorról is, szerinted megéri plusz pénz a Destructorra?

Max ennyi pénzért tudnám megvenni (kb 8000) úgyhogy ebbe a keretbe bármit ajánlhatsz.

Előre is kösz: Kalyber

Kedves Péter!

Sajnos én abban a szerencsétlen helyzetben vagyok, hogy ezer éve elkötelezett híve vagyok a Steelpadoknak (QcK sorozat), így első kézből nem tudok neked saját tapasztalatot mondani a Razer egérpadokról. Régebben próbálgattam az üveg felületet (Icemat talán), de nekem nagyon érzékeny volt, nem igazán jött be, ellentétben az eXactmatot egy jóbarátom megelégedéssel használja. Én is ezer éve Logitech egeret használok (MX500, MX510 és most egy G5) és kiválónak tartom mind az optikai, mind a lézeres rágcsálókhoz a textil alapú padokat. Egyetlen hibájuk, hogy hamar koszolódnak és bár moshatóak, én mindig a cseréjük mellett döntöttem, mert mosás után deformálódásra hajlamosak.

Általános TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

Még nem volt a kezemben G9 (nem is lesz valószínűleg), de én vagy egy Steelpad QcK-t vennék vagy egy eXactmatot.

GÉPÉPÍTÉS

Helló!

Gépet szeretnék építeni, kinéztem már 1-2 dolgot, de egyébként lövésem sincs mi a jó (mondjuk az alaplapból, tápból...). Eddig ezekett néztem ki: Asus EAH4870 Top, Intel Pentium Dual Core E5200. Arra szeretnélek kérni, hogy írj le nekem egy ütős konfigot (és hozzá árat).Válaszod előre is köszönöm!

Üdv

Martin!

Kedves Martin!

Válaszom rövid és tömör lesz: lapozz pár oldallal előbbre és nézd meg a játék PC építéséhez tanácsokat adó cikkünket, abban választ kapsz minden kérdésedre. Annyit elöljáróban mondhatok, hogy az általad kiszemelt processzor még tuningolva sem fogja kihajtani normál felbontásban a Radeon HD4870 Top-ot, így én biztos, hogy egy HD4850-et vagy egy erősebb processzort (minimum egy E7300-at, de inkább egy E8400/E8500-at) vennék.

NOTESZGÉP

Kedves Guru !

Most így karácsony fele gondoltam esetleg a nagy árleszállítások idején venni kéne egy új laptopot a régim helyére (HP Omnibook XE3). Főleg programozásra és netezésre használnám szóval nem egy bivaly gép kéne. Igazából nem nagyon van ötletem, hogy milyet vegyek. 100-140 ezret szánnék rá. Az lenne a kérdésem, hogy milyet ajánlatok.

Előre is kösz:

Eagleeye

Kedves Attila!

Programozáshoz én mindenképpen 2 GB memóriát javasolnék (de nyugodtan mehet a 3-4 is), persze ez attól függ milyen környezetben kódolsz, de a sok memória minden körülmények között meghálálja a befeketetést. Internetezésre a legszerényebb noteszgép is alkalmas, szóval ez gyakorlatilag nem lehet szempont. Én mindenképpen az Acer és a HP gépeit javaslom ebben az árkategóriában. Kiszemeltem neked két modellt, az egyik az Acer Aspire 5530-602G16MI (120 ezer forint), a másik a HP 6735s FU372ES (ez 135 környéke). Felépítésüket tekintve mindkettő az AMD legújabb mobil kétmagos processzorát, a QL-60-at használja, 2 GB memóriával és egy remek integrált Radeon HD3200-as videokártyával. A HP-ban 250 GB-os, az Acerben 160 GB-os merevlemez van, mindkét notebook nagyjából 3-3,5 óráig húzza akksiról, operációs rendszer egyikhez sem jár, de ennek beszerzése nem jelenthet gondot. A HP-ban grátiszként kapsz egy Bluetooth modult is. Mindenképpen nézd meg őket vásárlás előtt, nyomkodd meg a klaviatúrát, mert programozásnál gyakorlatilag a legfontosabb eszköz egy hordozható gépen. (Szerintem a HP billentyűzete jobban fog tetszeni)

AMD PROCI

Kedves Guru!

Az lenne a kérdésem, hogy szeretnék venni egy 4 magos vagy egy 2 magos AMD processzort. Szeretném kérni a tanácsotokat, hogy a jelenlegi gépemhez melyik lenne a jobb,melyik érné meg jobban.

A jelenlegi gépem:

Processzor:AMD Athlon 64 AM2 3200+

VGA:Asus EN-9600GT 1GB

Memoria:2x1GB DDR2 (533MHZ) 1x2 GB DDR2 (800MHZ)

Alaplap:Asus sAM2 M2V

Táp:HKC 550W

Több éve az újságotok rendeszeres olvasója vagyok. Jó a Guru! Várom mielöbbi válaszotokat.

Köszönettel, Szabó Zoltán

Kedves Zoltán!

A jelenlegi gépedben bármelyik processzor hatalmas előrelépésnek számít, ha csak a játékok miatt upgrade-elsz, akkor én egy kétmagos CPU-t ajánlok, sajnos a párhuzamosítás világa még nem érte el azt a szintet, hogy érdemes legyen foglalkozni ennél több magot tartalmazó procikkal. Azt már meg sem említem, hogy a legolcsóbb négymagos, nem kifutó szériás AMD processzor 30 ezer forint környékén van. Ezzel szemben én a kb. fele ennyibe kerülő, új szériás X2 5200+-t ajánlom neked, játékra aligha találnál jobb CPU-t a mostani gépedbe nála.

KONFIG 100E FT KÖRÜL

Szia Patrik!

Arra szeretnélek megkérni, hogy ajánlj számomra egy játékra is használható konfigot 100e Ft körüli áron (90-120). Amit terveztem magamnak az kb. kétszer ennyiből lenne meg, de sajnos most szűkös a keret, ezért kell a segítségedet kérnem. Nem igazán tudtam eldönteni, hogy ekkora összegből milyen hardverek lennének a legjobb választás, valamilyen jobb Radeont (talán HD3850?) szeretnék és Core 2 Duo-t, vagy X2-es Athlon-t, a továbbiakban viszont tanácstalan vagyok. Ha a sok konfigos levél mellett nekem is tudsz válaszolni, azt előre is köszönöm.

Üdv, Dony.

Kedves Dony!

Neked is csak azt tudom ajánlani, hogy olvasd át az e havi játékgépes ajánlómat, gyakorlatilag minden kérdésedre választ kapsz. A Radeon HD3850 habár egyáltalán nem mondható rossz választásnak, én a fogyasztásra és a hőtermelésre való tekintettel mégis egy HD4670-et javasolnék helyette. Olcsóbb gépeknél – ahogy a cikkben is leírom – én egy X2 5200+t vennék valami szerényebb árkategóriát képviselő alaplappal (ide tartoznak a 740G chipsetes megoldások például). A többit tényleg megtalálod a cikkben, jó olvasgatást hozzá.

A nagy vírustámadás előtt...

Válasszon most megoldást számítógépe és cége védelmére!

Nálunk megteheti.

szoftver ABC

1122, BP. Városmajor u.86

321-0335; 30-2312-118

Fax:321-0354

Info@szoftverabc.hu

www.szoftverabc.hu

Levrov

írta · Miguel

HELLÓ-HALLÓ ELEKTOR KALANDOROK!

Tudom, valami elképesztően béna ez a köszönés, de megígértem magamnak még fiatal gyerekként, hogy ha én egyszer országos média közelébe kerülök, istenuccse beleírok valami ilyesmit. Szóval, Dévényi Tibi bácsinak innen is üzenjük, hogy hivatalosan is megnyerte az „Évszázad legbénább köszöntése" megtisztelő díját, háromszoros hurrá!

ÖTLETEK

Csá Miguel!

A WC-n ülve a Gurut lapozgattam, és rájöttem, hogy lehetne feldobni a mesteri frencsájzszériátokat, vagy miteket :D. **(Ő, most komolyan, mit is...? - M)** Íme néhány gyógyító (vagy inkább elmebeteg) ötletem:

1. HOVA LETTEK A ROVATOK A DVD-MELLÉKLETRŐL??? Én megértem, ha egy rahedli vidivel nyugtatjátok a jónépet, de azért én mégis csak El Diablo (őt azért nevezem nevén, mert hihetetlenül sokat segített a jó pár száz megás „kellően bő cikkével") rovatát meg a többit tartom, illetve tartottam szem előtt. Hogy miért? Mert nekem többet érnek a félperces trailernél (pl. PoP) a személyes vélemények, és a rahedli trükk, amit szabad szemmel észre se vettem volna.

Hiszitek vagy sem, a rovatok megszűnése nem puszta jókedvből történt, sőt, nem is Chris gonosz csínyjeinek egyike – egyszerűen nem érkezett megfelelő mennyiségű tartalom, így kínszenvedés volt minden hónapban összevadászni a publikálásra alkalmas összetevőket. Viszont jelenleg is keressük az olyan muníciót, ami ha pótolni nem is tudja a rovatokat, legalább enyhít kicsit az elvesztésük felett érzett bánaton. Ebben a hónapban visszatért a Külvilág is, persze ez nagyon nem a végleges forma, de nagyon kevés időnk volt felvenni az anyagot, ezért a spártai körülmények (remélem Bate nem haragszik, hogy leherótozom a lakását...).

2. (Ez tényleg elmebeteg.) Miért nem írtok rá crackelt játékokat a duplarétegűre? Higgyétek el, többen vennék, hiszen jó érzés cd keygennel meg crack fájlokkal, illetve azok használatával tölteni az időt. Sőt, a Híradóba is bekerülhettek "Botrány a Nagyszőlősi úton – hackerkednek a nagy game-ágyúk" alcímmel.

Ehehe, pont mostanában beszélgettünk erről itt bent, hogy ha majd egyszer, reméljük nagyon sokára, elérkezik az utolsó lapszám, megjátszunk valami ilyesmit – tény, hogy a történelem legkiemelkedőbb eladásait produkálnánk, viszont a bevételből nem feltétlenül jönne ki az ügyvédi költség. A Híradóba bekerülés meg csak akkor poén, ha nem jár együtt a rendőrségen megejtett fotózkodással.

3. Fejlesszetek már egy játékot! Az senkit se érdekel, ha scriptekből vagy poligonokból áll, a kemény "gurumag" úgyis isteninek titulálná, és akként tisztelné. Én a legjobban egy MMO-nak örülnék...

A lap leadása előtti hajtásban úgy kell nekünk még holmi játékfejlesztés, mint sántának a magassarkú, hidd el. Amúgy a szerkesztőség több tagja is vett már részt ilyesmiben, hogy mást ne mondjak, Gaben, a véreskezű dizájner a S.U.B. című Amigás programban működött közre, mint a látványért felelős munkatárs, Chris pedig zeneszerzőként domborított a Reunionban, ami szintén Amigára jelent meg. Ha gondolod, keress egy emulátort, és próbáld ki, mit alkottak a srácok.

4. Lehet tőletek aláírást szerezni? Mert én kiraknám Háttérképnek a nagy Guru stábot, Darths, Kredenc és persze a te aláírásoddal...

Most remélem a többiek nem veszik magukra, de minden idők legmorbidabb háttérképe lenne az, ahol mi így hárman megjelenünk. Aláírást meg lehet szerezni, de azért nem ígérjük, hogy évek múltán milliókat fog érni bármelyikünké is...

Na hát ennyi. És rakjatok be a levrovba, vagy különben megtudjátok, hogy készül a virtuális hidrogénbomba!!!

Darth Murillo

u.i.: Éljen a DotE!!!

Két kérdés: mi az a DotE (lelki szemeim előtt már látom is, ahogy megint ezek ragadnak tollat, mint a TGF-nél...); a másik pedig: hogy készül a virtuális hidrogénbomba?

FATÁLIS TÉVEDÉS AVAGY EPIC FAIL

Üdvözlet Brazil!

Nem tudsz ám átverni ezzel az új névvel meg fényképpel! Tudom, hogy te vagy az! Egyszercsak valamelyik számban hirtelenjében megjelent a sör + gu-

FALLOUT NYEREMÉNYJÁTÉK!

Ezúttal sem maradtok nyereményjáték nélkül, hiszen az **MM HOLDING** jóvoltából egy jópofa **FALLOUT 3** túlélőcsomag kerül kisorsolásra a szerencsések között. A pakk egy gyönyörű Art-bookot, egy pólót és egy matricát tartalmaz, a megszerzéséhez nem kell mást tenned, mint helyesen válaszolni az itt található egyszerű kérdésre.

FONTOS: ne felejtsétek el megírni a teljes neveteket postai címeteket, hogy minél előbb tudjuk nektek postázni a nyereményeket. Sok sikert kívánunk mindenkinek!

KÉRDÉSÜNK: Hol játszódik a Fallout 3?

A helyes megfejtéseket a **nyeremenyjatek@pcguru.hu** címre várjuk.

A megfejtéseket **december 1**-ig fogadjuk el!

Nyerteseink

Előző hónapban három Crysis: Warhead állt a rendelkezésünkre, hogy kisorsoljuk köztetek és nem is voltatok restek próbára tenni a szerencséteket, így számos helyes megfejtés érkezett, lássuk kik azok a szerencsések, akik hamarosan egy-egy teljesen magyar Crysis: Warhead-el lesznek gazdagabbak

DOBPERGÉÉÉÉÉS ÉS...

- Plesovszki Nándor (Nagyszénás)
- Körmöczi Olivér (Kecskemét)
- Dömötör Gergely (Ócsa)

Gratulálunk a nyerteseknek, az ajándékokkal hamarosan a helyi postás fog felkeresni benneteket!

micukor, ami köztudott, hogy a Te trademarkod! Aztán az egyik elköszönésben is rád ismertem ám! Tudod, éljenek a csajok... Meg a poénjaid! Na pont ezekre várok, mióta megszűnt a Gamer. Még nem feledtem el a Gameres időket. Szóval, a viccet félretéve, én NAGYON örülök, hogy te ennyire hasonlítasz a Mesterre, írásaid hasonló színvonalasak. Csak így tovább, én örülök a váltásnak. Amíg PC Gurut veszek, eszedbe ne jusson más munkahelyet keresni!

Mély tisztelettel: Messersmith

Most ez nem azért került ide be, hogy fényezzem magam, hanem azért, hogy tonnaszámra kapjam a leveleket, melyben a durva káromkodásokat jobbára nélkülözve bizonygatjátok a fenti állítás ellenkezőjét.

VISSZATÉRT AZ IZÉ-ROVAT, TESSÉK ÖRÖMTÜZEKET GYÚJTANI SZÉLES E HAZÁBAN! BORÍTSUK FÉNYBE AZ ORSZÁGOT!

Amúgy már bocsi, de az fix, hogy a sör meg a gumicukor nem Brazil (akit innen is üdvözlünk) védjegye, mármint csak attól még, hogy én írom le legtöbbször a Ferrari szót, még nem kapok egy tűzpiros autócsodát (pedig lássuk, be az ez elég frankó dolog lenne, mást sem látnátok itt, csak azt, hogy: ferrari, ferrari, ferrari, ferrari...).

A csajokat meg hadd szeressem már, hát miket feltételezel te rólam? Kikérném magamnak, de szóhoz sem jutok. Annak viszont örülök, hogy ezek szerint akad, akinek legalább olyan rossz és beteg humora (hát, „humora", na...) van, mint nekem, Bra... Miguelnek.

IZÉ ROVAT IZ BEKK

Csá Miguel!

Képzeld volt egy régi, elavult biciklink, és a tesómmal picit szórakoztunk vele: kicseréltük az első és a hátsó kereket, mert elsőkerékhajtásút akartunk csinálni belőle. Ez nem vált be, mert nem volt elég nagy a lánc, ezért kipótoltuk egy kis zsinórral – ez így jó volt, csakhogy nem lehetett vele balra kanyarodni. Ezért eldöntöttük, hogy leszedjük a gumikat a kerékről és leszedjük a pedált meg mindent. Így lett belőle egy sínbicikli: tök jó, ha 1 métert löksz rajta megy vagy 10-et.

Hát csak ennyit akartam.
Üdvözlettel: Idüm

Szóljanak a fanfárok, repüljön a konfetti: a régóta követelt izé-rovat ereje teljében tért vissza! Elsőkerék-hajtású sínbicaj, na erre kössetek csomót! A Varázsceruza című lengyel kultrajzilm dramaturgja csont részegen nem lett volna képes a szürrealitás ilyen mérvű mélységeibe süllyedni. Taps és éljenzés a rovat hősének, Idümnek!

NA MOST EZ SEM AZÉRT KERÜL IDE, MERT...

Helló-halló!

Az előző számotokban olyan nagyszerűen elzabadult az őrület a Levrovban, hogy úgy gondoltam én sem maradok ki a mókából. Most persze kezdhetném azzal, hogy mennyire király az újság, de bevallom ehez semmi kedvem, így gyorsan át is lépném ezt a lerágott csontként funkcionáló fejezetet. Ami nagyon baba, hogy újra röhögök a levelezési rovaton és erre bizony nagyon régen nem volt példa. Szóval könnyedén előfordulhat, hogy a következő számot már ezzel a rovattal fogom kezdeni. Csak úgy, mint régen...

Most következhetne a nosztalgia rész, meg hogy akkor és, hogy annyira és de tényleg, de most ettől is megkímélek titeket. Inkább arra szeretném felhívni a figyelmeteket, hogy küldtem levelet a nyereményjátékra, a nevem Béla és had nyerjek már, mert nekem nagyon bejön ez a Crysis dolog. Szóval lesz gumicukor dögivel, ha csenget a postás a Pszicho gyerekkel

Ahoj: Bhéla

Kedves Bhéla!

Mindenekelőtt köszönjük a dicsérő szavakat, és örülünk, hogy ismét röhögsz az újságon – amennyire tudjuk, ez mostanában csak a Gamestar szerkesztőire igaz (Szia Ender!). Az kifejezetten örömteli hír, hogy a jövő hónaptól ismét a levrovot venned elő elsőként – kicsit csábít a gondolat, hogy csak a te bosszantásodra kibulizzam, hogy ne legyen levelezési rovat a következő számban, de persze neeem, eszem ágában sincs ilyesmire vetemedni. Viszont attól tartok, el kell hogy szomorítsalak: a nyeremények nyerteseit nem név alapján választjuk ki, hanem a közelmúltban részletesen ismertetett módszerrel. Persze ajándékot, csúszópénzt, ilyesmit attól még küldhetsz, ki tudja, mikor változunk gátlástalanul megvesztegethetővé...

POSZTER, AZONNALI JELLEGGEL

Szevasztok Gurusok! Csak azér írok, mert szeretném megtudni, hogy mi a francért nem lehet egy átkozott posztert berakni az újságba. Tutira sokkal többen megvennék a lapot és végre egy kis örömet okoznátok az olvasóknak. Szóval rakjatok be posztert, mert ez már igazán nem állapot.

Isti

Poszter kell? Ét voilá! Minden kívánságod így teljesüljön! Kicsit gondolkoztam amúgy ezen a nagy poszter-éhségen, és arra jutottam, hogy a szülők utálni fognak minket. Nem elég, hogy drága pénzért megveszik a lapot, de az átkozott kölyök még teleragasztgatja a lakást valami nővel és/vagy sokfogú szörnnyel. Sebaj, vállaljuk minden felmenőtök haragját, és tapasszátok az ágyatok fölé az e havi egységcsomagban megtalálható, hatalmas posztert!

BYE-BYE, S(Z)ÁSA!

Szia Miguel!

A minap barangoltam a neten és természetesen útba ejtettem a PGO-t is, ahol olvastam, hogy Sasa és Grath otthagyják a lapot. Innen is jó utat nekik, de a magam részéről nem keseregnék annyit, mint amennyi ott a fórumban felsorakozott, mert csak-csak úgy gondolom, hogy egy lap minősége nem csupán két embertől függ, hanem az egész csapattól. Namármost a megszokott csapat nagy része nem ment ugye sehova (legalábbis tudtommal Bagoly, Kredenc, Darths és még sorolhatnám, bőszen heggeszti tovább a cikkeket, rólatok nem is beszélve...), így arra jutottam, hogy akkor a Guruval sem lesz nagy hiba, szóval csak így tovább, szépen, ahogy a csillag megy az égen, én hű vásárló leszek a jövőben is.

Tomek

Kicsit nehéz úgy válaszolni erre a kérdésre, hogy senkit se bántsak meg (az igazat megvallva neked már létezni is nehéz úgy, hogy senkit ne bánts meg – Bate), de ha már így szóba került, akkor töredelmesen bevallom, hogy szerintem igazad van. Természetesen nem öröm, hogy a két jómadár meglépett, de azért maradtunk még itt páran, és az igazat megvallva a fórumban olvasott negatív hangok alaposan megacélozták az elszántságunkat: márpedig nem engedünk a minőségből, sőt, javulunk, ha belegebedünk is! Még azt is meg merem kockáztatni, hogy jól is jöhet ez a kis vérfrissítés a magazinnak, főleg ha azt vesszük, hogy Shoebaron főszerkesztői minőségében teljesen más stílust képvisel, mint Sasa (magyarán vége a henyélésnek, ennek a csávónak szöges ostor volt a jele az oviban!). A kétkedőknek talán bizonyíték lehet a mostani lapszám, ami a közelmúltban elkezdett változtatásokat megtartva (megemelt karakterszám, a képek szándékos viszszaszorítása, több és informatívabb infóbox a cikkekben) tovább lépdel a megújulás útján: új rovatok, poszter (mondjuk ebből azért nem biztos, hogy rendszer lesz, de mindent megteszünk).

Nehéz persze Sasa és Grath nélkül, hiszen hosszú évekig dolgoztak a lapon, de szerintem ha igazán menni akartak, jobb is így, hiszen az senkinek nem lett volna jó, ha csak nyűgből és megszokásból nyomják tovább (na nem mintha akkora boldogtalanság lenne a Guru, csak biztos mindenkinek volt már olyan, hogy bár nem a fogát húzták vagy a körmét tépték, azért szívesen csinált volna mást). Biztos nem véletlen az sem, hogy ők az új helyen inkább a konzolos vonalat helyezik előtérbe, a PC Guru meg igyekszik a lehetőségekhez mérten PC-s lap maradni, kisebb kilengésekkel olyan címeknél, amik bár konzolosok, súlyuknál és jelentőségüknél fogva kikerülhetetlenek.

A LEVROV LEGFONTOSABB ÜZENETÉT A NEGYEDIK OLDAL LEGALJÁN TALÁLJÁTOK, FONTOS, HOGY TUDJATOK RÓLA!

A NÉP ETETÉSE AZ MEGY, MI?!

Csá Miguel!

Panaszlevéllel vagyok kénytelen hozzád fordulni, ugyanis a tizenegyes számban azt írtátok, hogy jön a Fallout 3 teszt, erre hiába lapoztam végig a 12-es számot elejétől a végéig, majd végétől az elejéig, azt sehol nem találtam (és nem, nem vagyok vak, és nár nem vettem még egy példányt, bizonyítékom van, hogy a többiben sem található ilyen teszt). Minek kell etetni a népet, ha nem rakjátok bele amit ígértek és egyáltalán, mikor lesz Fallout 3 teszt???

Triton

Szívesen válaszolok erre a levélre, főleg azzal a tudattal, hogy ebben a számban már pótoltuk a hiányosságot. A játékok értékeléseit általában kétféle, jól bevált, bár kicsit megbízhatatlan módszerrel készítjük. Ott kezdődik egy tesztelés, hogy a játék hazai forgalmazója, esetleg a kiadó magyar képviselete megígéri nekünk, hogy ha tud, küld nekünk egy olyan változatot, ami vagy nem teljesen kész, de tesztelhető állapot, vagy pedig végleges, de szupertitkos kópia.

Mi ezek alapján jól megtervezzük, hogy akkor a következő számban ezt mi alaposan kivesézzük – ekkor afféle szándéknyilatkozatként felvéssük a címet az adott lapszám utolsó oldalára, hogy senki se felejtse el (főleg ugye mi ne...), mit is akarunk tesztelni a következő alkalomkor. Telik-múlik az idő, és vagy megkapjuk a csomagot, benne a lemezekkel, vagy nem – ez általában sem rajtunk, sem az előbb felsorolt srácokon (illetve lányokon) nem múlik: ha kapnak belőle, odaadják.

Sajnos Magyarország nem feltétlenül van előrébb a listán, mint mondjuk Németország vagy Svájc, ezért érthető, hogy nem nekünk szórják szét frutti helyett a hét lakat alatt őrzött tesztverziókat. Szóval ha nem kapjuk meg, amit beterveztünk, akkor kezdődik itt a nagy futkosás, és ha egészen az utolsó utáni pillanatig sem változik a helyzet, akkor változtatunk. Nos, ez történt a Fallouttal is – volt rá egy halvány esély, hogy kapunk belőle, de aztán nem jött össze, hasból vagy kétes pedigréjű warezból meg már csak nem írunk értékelést az év egyik legjobban vár játékáról. Az más kérdés, hogy így utólag már az előző hónapban az égig magasztalhattuk volna, akkor sem tévedünk sokat.

DURVA MŰSZAKI HIBA

Figyi Miguel! Nekem csak egyetlen kérdésem van: tudod te hány lány lakik a BME koleszban? Nem tudod mi? Hát majd én jól megmondom neked. 1024! Kettő a tizediken... Durva mi? Remélem, nem kínzott meg nagyon a dolog. Na szevasz!

Köbgyök

Hajnal egy, te meg ilyenekkel traktálsz minket. Ez azért elég erős. Azért szabjunk már határt a kegyetlenkedésnek, ha kérhetném...

SM: WEB OF SHADOWS NYEREMÉNYJÁTÉK!

Folytatódik a nyereményjáték-sorozat, méghozzá nem is akárhogy. Az **AN-TEC KFT.** jóvoltából 2 db Xbox360-as, 2 db PS3-as, és 2 db PS2-es **SPIDER-MAN: WEB OF SHADOWS** kerül kisorsolásra a nyertesek között.

FONTOS: ne felejtsétek el megírni a teljes neveteket postai címeteket, hogy minél előbb tudjuk nektek postázni a nyereményeket. A levélben szerepeljen az is, hogy melyik választható platformra szeretnétek megnyerni a játékot!

KÉRDÉSÜNK: Mi Pókember civil neve?

A helyes megfejtéseket a **nyeremenyjatek@pcguru.hu** címre várjuk.

A megfejtéseket **december 1**-ig fogadjuk el!

MUNKÁT AKAROK!

Szevasz Miguel!

Biztos vagyok benne havonta ezren keresnek meg egy ilyen levéllel, de nagyon kíváncsi vagyok rá, hogy miképp lehet az emberből a PC Guru magazin cikkírója, ne adj isten szerkesztője. Tudom, hogy korábban erről már volt szó és valami rémlik, hogy Bate a neten írogatott erről valahol, de nem bánnám, ha az újságban is lenne erről valami, mert nagyon furdalja az oldalamat a kíváncsiság és biztos nem én vagyok az egyetlen ilyen ember. Szóval ha van egy kis időd és még nem unod ezeket a kérdezősködéseket, akkor kérlek árulj el nekem (nekünk) néhány kulisszatitkot és bizalmas infót. No meg, ha van ilyen, akkor azt is mond meg, hogy van-e bármilyen munkalehetőség mostanában felétek...

Előre is köszi a válaszod:
Trekker

Kedves Trekker!

Azért az túlzás, hogy ezren, de tényleg elég sokan kérdezik, persze ebben semmi meglepő nincsen. Jelenleg a legjobb módszer arra, hogy a figyelem középpontjába kerülj, hogy indulsz a PC Guru Online-on a Tesztelj velünk pályázaton. Ez már csak azért is jó módszer, mert sokat tanulhatsz a többi résztvevőtől is – a kapcsolódó fórumban alaposan kivesézik egymás írásait a versenyzők, így szinte azonnali visszajelzést kapsz arról, miben vagy jó és miben kell még erősödnöd. Konkrét végzettség nem hiszem, hogy kell ahhoz, hogy cikkíró váljon belőled a Gurunál, sokkal fontosabb, hogy legyen stílusod, írj ötletesen és láss meg olyan dolgokat, amik fontosak lehetnek egy-egy játékkal kapcsolatban, és másoknak nem feltétlenül jut eszébe ugyanaz. Viszont szeretnék eloszlatni egy durva közhiedelmet: a cikkírói feladatkör korántsem sétagalopp, sokszor alig pár napunk van egy négy-hat oldal hosszúságú cikkre, és itt nem csak a tízezres karakterszám teljesítése a feladat, hiszen játszani kell a játékkal is, no meg alaposan utána kell járni a készítés körülményeinek, össze kell gyűjteni az információs dobozok tartalmát – aki írásra adja a fejét, jobb, ha felkészül, hogy sokkal tovább tart összedobni egy jó tesztet, mint azt általában gondolják az emberek.

A szerkesztői pozíció megint más tészta. Oda azért kell az is, hogy átlásd a lap elkészítésének folyamatait, tudni kell bánni a cikkírókkal, egyrészt a játékok kiosztása miatt, másrészt pedig a munka behajtásánál – el sem hinnéd, egyesek milyen ötletgazdagok, mikor a késést kell kimagyarázni...

Ezen túlmenően legalább alapszinten ismerni kell a szoftvert, amivel a lapot összedobjuk, és a legfontosabb: álmodból fölverve is képesnek kell lenned arra, hogy percek alatt összeránts egy laptervet, ami aktuális és érdekes – nem csak neked, hanem az újság olvasóinak is. Munkalehetőség konkrétan nincs, de mindig keressük a tehetséges írókat – például a már említett netes pályázaton is. Remélem kielégítőnek találod a válaszom...

Nos, ebben a hónapban ennyi jár mindenkinek, aki levrovot szeretne olvasni. Írnám én még tovább is, de pont itt a négy oldal vége, és az ilyesmi nem tréfa. Képzeljétek el, mi lenne, ha tovább folytatnám, és a végén túlfutnának a betűk, és nem lenne már helyem arra, hogy leírjam, ami ebben a hónapban a legfontosabb: vigyázzatok, nehogy elfelejtsétek azt, hogy...

RED ALERT 3 JÁTÉK!

Végezetül az Electronic Arts felajánlásában vár rátok három darab Red Alert 3, amit szintén a helyes válaszadók között fogunk kisorsolni.

FONTOS: ne felejtsétek el megírni a teljes neveteket postai címeteket, hogy minél előbb tudjuk nektek postázni a nyereményeket.

KÉRDÉSÜNK: Ki alakítja a játékban az amerikai elnököt?

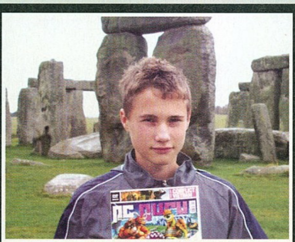
A helyes megfejtéseket a **nyeremenyjatek@pcguru.hu** címre várjuk.

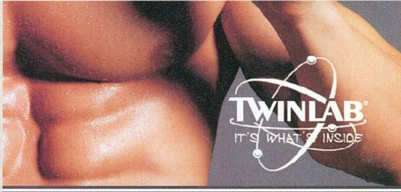
A megfejtéseket **december 1**-ig fogadjuk el!

PAPPARAZZI!

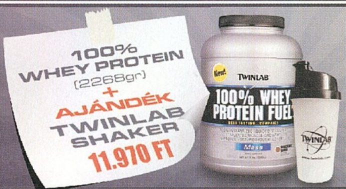
Ismét érkezett egy fotó a nagyvilágból, ezúttal Gacsai Dániel lepett meg minket egy képpel, amely a földgolyó egyik legmisztikusabb helyén készült, a Stonehenge mellett. Reméljük a druidák szellemei megáldották a lapunkat és hosszú életet kívántak neki.

Dánielnek köszönjük a fotót, titeket pedig arra buzdítunk, hogy járjatok a nyomában is küldjétek az érdekes képeket!



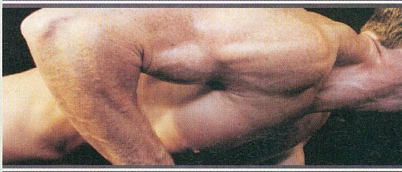


TWINLAB
AZ ÚJ TESTEDÉRT



ALAPOZÓ EXTRA CSOMAG

Sportolni kezdők, sportolni újrakezdők részére összeállított kedvezményes árú csomag. Az instant fehérjepor, a megerősített multivitamin az erőnlétfokozás, az állóképesség, a jó közérzet alappillérei. A vitaminokkal, szénhidrátokkal kiegészített külön aminosav-komplex segít az izombontás kivédésében. Akciónk részeként most ajándék TWINLAB Shakert adunk minden csomaghoz.



Az ALAPOZÓ EXTRA CSOMAG tartalma:
1 db 100% Whey Protein Fuel (2268g) csokoládé/vanília/eper
1 db Amino Fuel Liquid (474 ml)
1 db Daily One Caps without Iron with FloraGlo (90 kapszula)
1 db Calcium Citrate Caps (150 kapszula)
1 db Creatine Fuel Powder (227 gramm)
+AJÁNDÉK Twinlab Shaker

TOZO VITAL CENTRUM 1138 Budapest, Váci út 168/B (RENO Udvar utcafront) Tel.: 237-0800
ACOMP Kft (1134 Budapest Róbert Károly Krt. 68. Tel: 339-5647)

A Magyar Olimpiai Bizottság Orvosbizottsága által ajánlott termék.

TWINLAB www.twinlab.hu

MAX PAYNE

Az, hogy a felesége és gyermeke gyilkosa után nyomozó, nappalait a döglött ügyek osztályán töltő magányos farkas sztorija a bemutató hetében a második helyen landolt mozipénztárakban hagyott összegek alapján összeállított sikerlistán, csak azt bizonyítja, hogy a játék hatalmas siker volt a maga idejében. A filmváltozat egyenesen siralmas, Mark Wahlberg színészi játéka kimerül a csendes őrült és az összevont szemöldökű, szigorú őrült megformálásában. Persze ez csak a kisebbik baj, az igazán fontos dolgok az akciójelenetekben testesülnek meg, de ebből olyan kevés van a filmben (az első, két lövésnél hosszabb tűzpárbaj kb. a film felénél következik be), és azok is olyan rosszul megkoreografáltak, hogy talán jobb lett volna kihagyni őket. A játék védjegyévé váló, lassított felvételes lövöldözés adaptációja egyenesen nevetségesre sikerült: Max másfél perc alatt, idegtépően részletesen újratölti a shotgunt, hogy aztán egy minden szempontból patetikus hátas után lelője a feje fölött töketlenkedő gonoszt. A moziban ekkor már többen fel-felhorkantottak, ki a felháborodottság, ki a megbolygatott alvásritmus miatt. A film többi szereplője is érdemel pár kedves szót: az orosz drogos rosszlányt alakító Olga Kurylenko botrányos színészi játékát a magyar szinkron erőltetett orosz akcentusa teszi teljessé. Kár is folytatni, szinte minden aspektusában találni valami durva hibát vagy mellényúlást – még DVD-n is csak óvatosan ajánljuk.

PC GURU Index: 02

VICKY CRISTINA BARCELONA

Woody Allen legújabb, ezúttal a címben is megjelölt, katalán világvárosban játszódó mozija már a forgatása idején is nagy port kavart. Ekkor jött össze ugyanis az Oscar-nyertes Javier Bardem a gyönyörű Penelopé Cruzzal, így a mozi akár a szövődő szerelem titkos mementójaként is értelmezhető. Arról nem beszélve, hogy a nem éppen szépségéről híres Bardem azóta egyszerűen csak zseniként emlegeti a tengerentúli intellektüelt. Vajon a koros kerítőnek vagy a rendezőnek szól a – latin temperamentumhoz mérten is igen forró – hála? S hogy ráadásképp miért vált a filmtörténetbe biztosan bekerülő csókot a fekete szépség a szőke Scarlett Johanssonnal? A moziban erre is fény derül. A Woody Allen által írt és rendezett történetben a két amerikai diáklány, a prűd és házasság előtt álló Vicky és a szabados Cristina Gaudí városába látogatnak, a szórakozás ekképp bő másfél órán át nyilvánvalóan garantálva. Allen nem tagadja meg önmagát, hajdani imádott Manhattanjét idéző módon mutatja be a katalán metropoliszt és lakóit. A helyieket a spanyol festő és exneje (Bardem és Cruz) képviselik, akik meglepő, mulatságos és természetesen romantikus szituációkba sodorják a két fiatal amerikait. Az emberi lélek ingatagságára és a vakáció szabadosságára alapozó szerelmi négyszög története sokféle variációt tartogat, az allenes történetbonyolításnak köszönhetően ismét könnyfakasztó darabbal gazdagodott a mester filmográfiája.

PC GURU Index: 04

PC GURU MOZIS VÁRÓLISTA

KARATE KID

Vannak filmek, amiket nem kellene folytatni, sem újra feldolgozni. Ilyen a Karate kölyök is, ám lapunk leadásával egyidőben jött a hír, hogy folytatják a csúfos részeket megért szériát, és a kölyök nem lesz más, mint Will Smith fia, Jaden Smith. Ez persze nem jelent semmit, de erre a filmre senkinek semmi szüksége...

RÓZSASZÍN PÁRDUC 2

A Steve Martin főszereplésével készült első rész is katasztrofális volt, de ez nem tántorította el az alkotókat, belevágtak a második rész forgatásába és hamarosan meg is érkezik majd ez a rémség a mozikba. Igen, biztos, hogy nálunk is bekerül a moziba, mert az összes ilyen szemét helyet kap a hazai filmszínházakban. Ha esetleg valaki van olyan balfácán, hogy meg is nézi, akkor kérjük, írja majd meg nekünk, hogy miképp sikerült...

THE TALE OF DESPEREAUX

Tavaly ugye itt volt nekünk a Lecsó, erre valakinek eszébe jutott, hogy mi is csináljunk egy animációs filmet egérrel, azt biztos zabálni fogják a népek. A szomorú az, hogy erre senki nem mondta azt, hogy hülyeség, így már csak néhány hét és megérkezik a mozikba egy újabb rajzfilm, amiben egyetlen eredeti képkockát sem találunk majd. A gyerekek persze biztos jól szórakoznak majd...

VALKYRE

A Tom Cruise főszereplésével készült második világháborús filmet már olyan régóta tologatják a nézők elől, hogy körülbelül biztosak vagyunk benne, hogy valamit nagyon elszúrhattak a forgatás során. Mondjuk csak ha belegondolunk, hogy a nem éppen adoniszi alkatú Tom Cruise lesz az az ember, aki merényletet akar végrehajtani Hitler ellen... Nos, ebből túl sok jó tényleg nem sülhet ki.

LEGKEVÉSBBÉ

KARÁCSONYI LIDÉRCNYOMÁS

Talán sokan vannak köztetek, akik legalább annyira nagy rajongói Tim Burtonnek, mint a PC Guru szerkesztői. A filmek mesterének egyik legjobb munkája a Karácsonyi Lidércnyomás című mese, amely idén extra kiadásban kerül a boltok polcaira. Az extra most tényleg nem nagyképű jelző, hiszen a két lemezről egyáltalán nem spórolták le a plusz tartalmakat. Az első korongon rögtön egy audiokommentár a két rendezővel és a zeneszerzővel – s mindez magyar felirattal, továbbá egy kisfilm Jack elvarázsolt kastélyáról, egy werkfilm és Tim Burton egy verse, Christopher Lee előadásában. A második lemez szintén teljes magyar felirattal ellátott tartalmakkal vár, úgymint két korai Burton-kisfilm (máshol DVD minőségben fel nem lelhető darabok), a Karácsonyi lidércnyomás kimaradt jelenetei, egy hatalmas képgaléria, egy összehasonlítás a sztoriboard és a kész film között és némi előzetes, továbbá egy posztergyűjtemény. Nem túlzás, hogy rajongóknak kihagyhatatlan ez az összeállítás, de azok figyelmére is érdemes, akik eddig még nem találkoztak ezzel a kissé szürreális, de abszolút szórakoztató és egyedi stop-motion animációs filmmel. Karácsonyi ajándéknak is tökéletes, főleg, ha olyan személynek adjuk, aki gyengéd viszonyt ápol akár Burton munkásságával, akár ezzel az egyetlen alkotásával. Higgyétek el, sokkal többen vannak, mint gondolnátok...

PC GURU Index: 05

DEAD SPACE - A HOLT TÉR

Mielőtt bármit is mondanánk, szeretnénk innen gratulálni a kiadónak, amiért a fordítás során sikerült a Dead Space-t Holt térre fordítani. Kétségtelen, hogy a space szónak van ilyen jelentése is, de ez esetben egyértelműen a világűrről van szó. Ezt a blődséget leszámítva abszolút dicséretes, hogy megjelenik ez a kiadvány, amely a nagyszerűen sikerült horrorjáték előzményeit meséli el nekünk anime formában. A vonal természetesen marad horror, rengeteg vérrel és leszakadó végtagokkal, no meg természetesen olyan információkkal, amelyek a játékból nem derülhettek ki számunkra, szóval a szórakozás garantált, és nem csak azoknak, akik játszottak a játékkal (megjegyezzük, ha eddig nem tetted volna meg ezt, akkor illenék nagyon gyorsan pótolni a lemaradást). A hetvennégy percet számláló film mellett olyan extrák kaptak helyet a korongon, mint például kimaradt jelenetek, előzetesek, teljes egészében (és önállóan) meghallgatható hangsávok, képgaléria, és kifejezetten a játékosoknak egy egész kazalnyi csalás a játékhoz.

Az USG Ishimura titkai tehát csak ránk várnak, érdemes beszerezni ezt a DVD-t, egyrészt mert egy szórakoztató mozival lehetünk gazdagabbak, másrészt az újabb Dead Space cím tökéletesen mutat majd az eredeti játék doboza mellett. Egy kis félelem jót tesz mindenkinek. Higgyétek el.

PC GURU Index: 04

AUSTRALIA

Biztos sokan azt mondják majd, hogy nyálasak vagyunk, de nagyon várjuk már Nicole Kidman és Hugh Jackman közös filmjét, ami egyszerre tűnik romantikus történetnek, monumentális történelmi drámának és látványos háborús filmnek. Tegyétek félre az előítéleteiketek és váltsatok jegyet, nem bánjátok meg.

PUSH

Akciófilm a Hősök mintájára: átlagos emberek, akiknek szuperképességei vannak és kénytelenek megmenteni a világot, miközben szembe kell szálniuk egy titokzatos és gonosz szervezettel. Nem túl eredeti csapásvonal, de még akármi is kijöhet a dologból, mi szurkolunk neki és nagyon reménykedünk benne, hogy nem egy, a Jumperhez hasonló szörnyszülött jön létre.

GRAN TORINO

Clint Eastwood bebizonyította, hogy nem csak színésznek óriási, de rendezőként is megállja a helyét. Elég csak a Titokzatos folyóra vagy a második világháborús ikerfilmjeire gondolni. Ezek után nagyon is várjuk a Grand Torini című alkotását, amiben egy külvárosi fazont alakít, aki egy napon a kezébe veszi a törvényt. Annyi biztos, hogy Clintnek olyan szigorú az ábrázata, hogy mi bizony nem húznánk ujjat vele.

TERMINATOR 4: SALVATION

Folytatódik a Terminator saga, méghozzá olyan színésszel a főszerepben, mint Christian Bale. A történet jóval az atomtámadás után játszódik, de még, az első robotokat visszaküldése előtt. Új gyilkológépek, új veszélyek, egy kétesélyes rendező és rengeteg izgalom a bemutatóig. Mi azért reménykedünk, hogy a széria a Batmanhez hasonlóan feltámad...

LEGINKÁBB

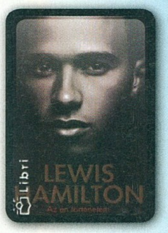
TOVÁBBI MEGJELENÉSEK:

Fehér Béla:

FILKÓ

Magvető Kiadó

A hajdani munkásszállásokon és kiskocsmákban szövődő, vérbő és káromkodásokkal megtűzdelt történet igazi csemege. Fantasztikum és valóság, közönségesség és fennköltség játszanak egymásba a letehetetlen, roppant humoros remekmű lapjain. Jó olvasni, vagy egy kollégát idézve: végre itt az „újabb titkos favorit".



Lewis Hamilton

AZ ÉN TÖRTÉNETEM

Ringier Kiadó

A brit bajnok egyetlen, személyes hangú vallomása a nagydíjak előtti időszakról, magánéletről, Alonsóval való viszonyáról, az első Forma1-es évadról, kudarcról és persze siker hatásáról. Nem csak rajongóknak.

Krasznahorkai László:

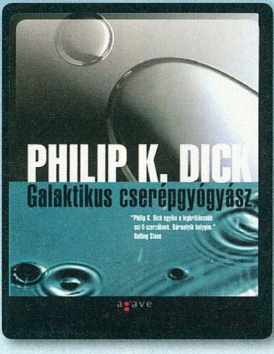
SEIOBO JÁRT ODALENT

Magvető Kiadó

Az egyetlen hazai metafizikus elbeszélő legújabb, négyszáz oldalnál is hosszabb történetgyűjteménye nem könnyű olvasmány, csak a legelszántabbak figyelmébe ajánlom a már-már egyetlen mondatnak tűnő, a megidézett korokban és tartalmában igen változatos elbeszéléseket. Olyanok, mint a címszereplő istennő ezer évente termő kertjének gyümölcse: nehéz kivárni, ám az íze feledhetetlen.

írta · Szofi

PHILIP K. DICK: GALAKTIKUS CSERÉPGYÓGYÁSZ



Rajongóknak örömmel jelentem, hogy megérkezett a legújabb Kindred Dick-történet. Aggodalomra semmi ok, ezúttal is a megszokott jó tollú szerzőnk nívós, 1969-es regénye kerül a kosárba a továbbra is remek Pék Zoltán még remekebb fordításában, azaz a galaktikus kalandok ismét folytatódnak. Csak így tovább, Agave, szuper így ez a hármas.

Az alig kétszáz oldalas sztoriban a címszereplő Joe Fernwright, az antik cserepek helyreállítója megbízás híján unatkozik, és most a megélhetése is kockán forog. A minden-plasztik világban nincs cserépedényeihez hasonló őskövület, senki sem tart igényt a családi tradíció utolsó folytatójának tudására. Mígnem egy nap titokzatos felkérés érkezik, és minden mindegy alapon az öngyilkosságot fontolgató főhős belevág a legújabb kalandba.

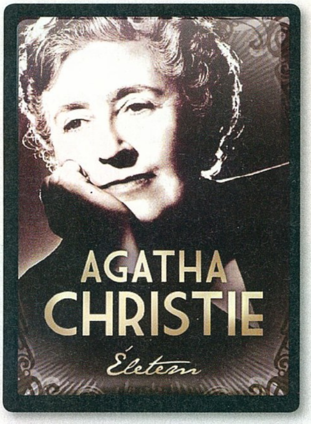
A Glimmung nevű rejtélyes, mindenható entitás számos, szintén különös társsal, például Joe-val egyetemben a távoli Plowman planétára invitálja főhősünket, ahol kiderül, miben áll a speciális küldetés (a Mare Nostrumból kiemelendő Heldscalla katedrálisának helyreállítása), és végül fellebben a fátyol, és megtudjuk, isten-e Glimmung entitás, és ha igen, jó vagy mégsem.

Kiadó: Agave Könyvek
PC Guru Index:

04.05

AGATHA CHRISTIE: ÉLETEM

Agatha Christie Mallowan halála után látott napvilágot angolul az életrajz, amelyből feltárul a Shakespeare után legtöbb példányban eladott szerző életének és munkásságának titka, és bő három évtized után a hazai érdeklődők is beavatást nyerhetnek a zárkózott krimikirálynő életének rejtelmeibe. Az olvasók jól sejtik, nem a fantázia, hanem a viktoriánus békeidőktől a világháborúkon át az atomkorig ívelő személyes tapasztalat a száznál több detektívtörténet szülőatyja. Ez az igazán izgalmas, szélsőséges emberi léthelyzetekben bővelkedő dráma, amelyet maga az élet írt 1890 és 1976 között, és amelynek lenyomata józszerével mindig felbukkan a regénybeli nyomozásokban. Szerelem és halál, féltékenység, háborúk, pénz, árulás, tudomány, etika a főbb tematikus csomópontok, meg persze a valós, 19 évvel fiatalabb régész férj, Max Mallowan oldalán tett extrém keleti régészeti kalandtúrák sorozata. Lebilincselő és letehetetlen, nemcsak a fordulatos kalandok és korok lenyomata teszi feledhetetlenné a közel hétszáz oldalas kötetet, megrázó emberi dokumentum, egy imádni való elme, egy különleges karakter őszinte önfeltárása.



Kiadó: Partvonal Kiadó
PC Guru Index:

05.05

OASIS: DIG OUT YOUR SOUL

PC Guru Index:

05.05

Noel és Liam Gallagher a három évvel korábbi stúdióalbumuk, a Don' t Believe the Truth után valóban a mostani címben említett, és a borítómontázson illusztrált tevékenységnek szentelte magát. Jól tették, ugyanis a brit, főként rockot játszó jelenleg négyfősre redukálódott csapat 11 számot tartalmazó korongja határozottabban jobbra sikerült az előzőeknél, bár az előzetes tervekben emlegetett monumentalitás azért nem jellemzi. A köldöknézős elmélyedés meghozta gyümölcsét, a brit banda erős háromnegyed órás albuma megállja a helyét, az ezredfordulós Oasis-sikerszériára emlékeztető formát nyújt. A The Shock of The Lightninget választották kislemez slágernek, ez be is jött. A pszichedelikus beütésű Falling Down valószínűleg szintén jó eséllyel pályázik a nagyérdemű kegyeire, az egyéb countrys-orgonás-keleties-bluesos gitárszerzemények azonban inkább csak kísérletként helytállóak, miszerint lám, a fiúk ilyet is tudnak. Azért jobb, ha az időnként kevésbé nívós szerzeményeket eredményező útkeresés helyett a hagyományos Oasis-hangzás mellett maradnak, a közönség is emellett teszi le voksukat. Aki szeretné élőben látni a kedvenceit, ne hagyja ki a februári bécsi lemezbemutató fellépést, addig pedig a cédé hallgatásával múlathatja a borongós téli napokat.

TOVÁBBI MEGJELENÉSEK

BEEGEES
(1 lemez)
Number Ones

BRAVISSIMO 2008
(2 lemez)
válogatásalbum

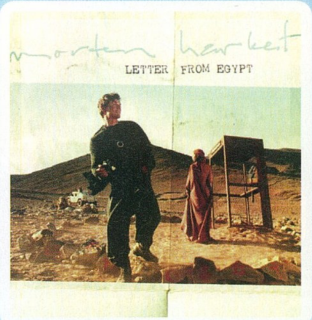
STATUS QUE
(1 lemez)
Pictures

ENYA
(1 lemez)
And winter came...

SEAL
(1 lemez)
Soul

MORTEN HARKET: LETTER FROM EGYPT

A múlt évszázad egyik sikercsapatának, a norvég A-ha poptriónak hajdani frontembere legújabb ajánlónk szereplője: Morten Harket. A sármos énekes két norvég korong után most angol nyelvű szólólemezzel kívánja karrierjét folytatni. A jeges észak szülöttének a fekete kontinensről (és a világ további távoli tájairól) szóló balladisztikus, lassú emlékdalai némi extra körítésként szolgálnak a míves, minőségi popzenéhez, és persze elmaradhatatlan kellék a sivatag képe a borítón – szülőhazájában ez már nyilván félsiker. Igazi húzócímként azonban a pörgős sláger, a Dark Space című nyitódal szolgál, ez védi meg az aranytorkú, kamaszképű popsztár cédéjének hitelét a hajdani diszkó korszakbéli rajongók előtt. A további tizenegy szám szintén átlagon felüli énektudásról ad számot, kidolgozottságánál és gyógyító energiáinál fogva inkább a spiritualitással teli muzsikát kedvelő érdeklődők kedvence lehet. A nóták fele kimondottan lassú szám. Ezzel nem arra céloznék, hogy unalmas az album, épp ellenkezőleg, csak jelzem a régi imidzs híveinek, hogy nem kimondottan a hétvégi házibulik number one-jának visszatérését prezentálja a norvég énekes. Télesti révüléshez viszont remek befektetés lehet.



PC Guru Index:

04.05

KARA – LEE JI-HYUNG

DÉMONNAPLÓ I.

Hazánkban, úgy tűnik, van kereslet a misztikus képregényekre, hiszen már nem az első ilyen tematikájú kiadvány kap helyet a Fumax portfóliójában. A manhwa (nem eredeti japán manga) kategóriába sorolható Démonnapló – ahogy azt a cím is sugallja – ismét egy ilyen témájú világba utaztat minket, egy olyan univerzumba, ahol a démonok és istenek véget nem érő harca dúl. A Démonnapló főhőse egy jól ismert karaktertípus, a démonkirály sarja, aki sehogy sem akar beleilleszkedi ebbe az egész démonosdiba. Éppen ezért atyja egy bölcs tanító gondjaira bízza, ám a tanítás nem éppen úgy alakul, ahogy azt a hatalmas vezér előre elgondolta. Talán érezhető, hogy ez a kötet nem kifejezetten a fiúkat célozza, és rá is teszünk egy lapáttal: a helyzet az, hogy kifejezetten a gyengébb nem képviselőinek ajánljuk ezt az olvasmányt. Nekik való csemege, kezdve a főszereplőtől a történetben felbukkanó romantikáig bezárólag. Ez persze nem azt jelenti, hogy nem lenne jó, csak tudni kell, hogy kinek a kezébe való ez az olvasmány. Ha tehát van a közeletekben a keleti alkotásokért rajongó leány, testvér, barátnő, akkor ne habozzatok, nyugodtan hívjátok fel a figyelmét erre a kiadásra.

Kiadó: Fumax
PC GURU Index:
04.05

SHIROW MASAMUNE

DOMINION – A TANKOSZTAG

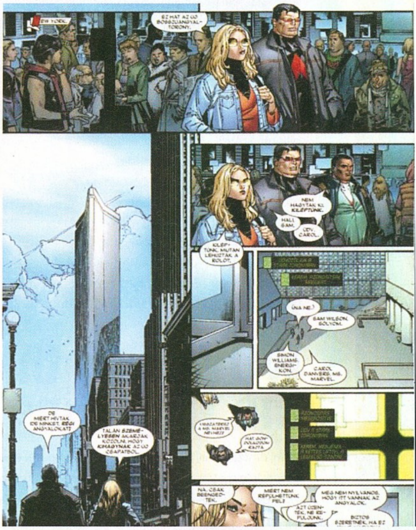
Régóta tudjuk, hogy a Fumax Kiadó a hazai Manga kiadásának egyik bástyája, és lassan nem telik úgy el hónap, hogy ne jelennének meg egy-egy igényesebb keleti alkotással. Ezen missziójukat szem előtt tartva vágtak neki az idei ősznek is, és a kínálatuk egy újabb díszes darabját van lehetőségünk most bemutatni nektek. A Dominion annak a Shirow Masamunénak a munkája, aki a Ghost in the Shell és az Appleseed című alkotásaival szerzett hírnevet magának. Most megjelenő munkája is a jövőbe kalauzol minket, egy meglehetősen mocskos, bűnözéstől terhes világba, ahol a rendőrség – más lehetősége nem lévén – tankok segítségével igyekszik visszaszorítani a mindinkább elharapódzó káoszt. Főhősünk, Leona Ozaki akkor kerül a képbe, mikor fel kell kutatnia egy Buaku nevezetű bűnözőt, aki minden eddiginél gonoszabb fajta és az emberiség jövőjét veszélyezteti. Habár az alapfelütés elég komor, a Dominion egy vicces, vígjátékszerű akció-manga, amely kiváló szórakozás lehet mindenkinek, attól függetlenül, hogy ezt is keleti módra, hátulról előre kell olvasni.

Kiadó: Fumax
PC GURU Index:
05.05

DILBERT – HOGYAN VÁGJUNK FAPOFÁT...

Kiadó: Nyitott Könyvműhely
PC GURU Index:
05.05

A multinacionális vállalatok hőse, a munka megszállotja, az iroda legfessebb alakja, Dilbert ismét visszatért, hogy felkészítsen minket az élet egyik legnagyobb buktatójára: a munkára. Remélhetőleg már egyre többen vagytok, akik számára Scott Adams zseniális karaktere nem ismeretlen, és még többen azok, akik már életükben legalább egy napot eltöltöttek egy irodában. Ha ezek a feltételek teljesülnek, akkor nyilván nem kell mondanunk, hogy az új Dilbert-kötet kötelező vétel, hiszen ismét elmerülhetünk az irodai élet szürreális, ám mégis valóságos pillanataiban. A legújabb strip-összeállítás tematikájában a főnökökre koncentrál, és arra, hogy miképp lehet az ember képes túlélni azt a töméntelen sok hülyeséget, amit egy retardált vezető mellett el kell viselni. Ebből következően humorban, abszurd helyzetekben és briliáns dialógusokban nem lesz hiány, ettől repednek a rekeszizmok. Ha te még nem is érted a kötet minden sorát, még mindig megveheted apunak, ezzel szerezve neki legalább két napnyi tökéletes jó hangulatot



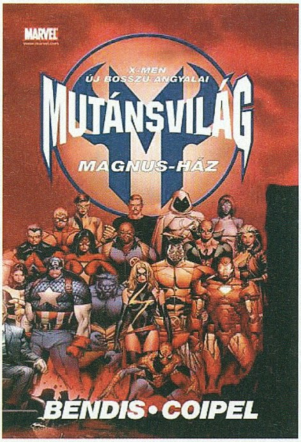
A Mutánsvilág a Marvel univerzum számos szereplőjét felsorakoztatja, így sztreccsruhás világmegváltókban ezúttal nem lesz hiány, egy percig sem.

BRIAN M. BENDIS – COIPEL

MUTÁNSVILÁG

írta · Amber

Ismét egy jelentős Marvel-képregény jelenik meg hazai kiadásban, méghozzá az elmúlt évek egyik legnagyszabásúbb eseménye, az eredetileg House of M néven futott, hazai címén Mutánsvilág című történet. A kötet (ismét egy több füzetet tartalmazó kiadványról beszélünk) egy alternatív valóságot mutat be számunkra, egy olyan világot, amelyben Magneto az egyik legnagyobb hatalom ura és a Földön a mutáns a domináns faj. A cselekmény persze nem dob minket ilyen hirtelen a történet sűrűjébe, kapunk egy korrekt felvezetést, és akik olvasták a nem is olyan nagyon régen megjelent, a Bosszú Angyalai – Káosz című kalandot, azok gyakorlatilag a közvetlen folytatást köszönthetik a Mutánsvilág személyében. Persze néhány hónap eltelt a Káoszban történt események óta, megalakult az Új Bosszú Angyalai (az ő kalandjaikat lásd az azonos címen megjelenő külön kiadványokban) és most az X-Mennel karöltve igyekeznek majd visszaállítani a valóság összekócolt szövetét.



Érdemes tudni a történetről, hogy attól függetlenül, hogy erősen kötődik a folyamatosan zajló Marvel eseményeihez, önmagában is megállja a helyét, és felettébb izgalmas szituációt tár az olvasók elé. Egy olyan világba csöppenünk, ahol szinte minden szuperhős élete egészen új irányt vett, csupán Rozsomák van tisztában azzal, hogy valami nagyon eldeformálódott, így egymaga lát neki, hogy rendbehozza a dolgokat. Ebben a segítségére lesz egy eddig sosem látott szereplő, Laila, aki képes visszarántani a hősök valódi tudatát, így a karmos mutáns hamarosan minden régi csapattársát maga mellett tudva szálhat szembe a világot teljesen eltorzító mutáns erővel. A cselekmény számos fordulatot rejt, és a végkifejlet is igen ütősre sikeredett, annyira, hogy most, évekkel a kötet megjelenését követően is érezzük a hatásait a Marvel füzetek többségében.

Nagyon jól megírt, rendkívül szép és intenzív rajzokkal megáldott képregényről van szó, arról nem is beszélve, hogy a közkedvelt Marvel Univerzum jó néhány jeles szereplője fontos szerephez jut a nagy kaland során. Olvasása kifejezetten a szuperhős-mániás közönségnek ajánlott, félő, hogy aki nincs teljesen képben a világot illetően, az egy kicsit összezavarodik, de ha beszerezzük mellé a korábban megjelent, a Kingpin kiadó által közölt köteteket, akkor amellett, hogy egy szép kis gyűjteményünk lesz, egy jól összekapcsolódó, remekül kitalált és tálalt sztori tulajonosai is lehetünk egyben.

Kiadó: Kingpin
PC GURU Index:

05.05

PRINCE of Persia

A Prince of Persia sorozat azóta létezik a PC-s játékplatformon, mióta az gyakorlatilag elkezdett önálló vonallá válni. Az első két részt bizonyára mindenki próbálta, aki öt évnél régebb óta játszogat billentyűzetről. Az első 3D-s felvonást jobb elfelejteni, az Ubisoft-féle Sands of Time trilógiát pedig bepótolni, ha kimaradt, ennek érkezik meg ugyanis a folytatása. Noha a történet és a főhős is megváltozott, a csapdák, a látványos harcok és a mesebeli hangulat (többek között a remek, rajzfilmszerű grafikának hála) most is garantált, emellé pedig ez a leghosszabb ideje fejlesztett felvonása a szériának Sands of Time óta. Hercegünk ezúttal kap egy segítőt is, egy csinos és ügyes leányzó formájában. Egy szó mint száz, minden összeáll, hogy az elmúlt esztendők legjobb PoP-részével szórakozhassunk hamarosan!

WOW: Wrath of the Lich King

Talán nincs is olyan olvasónk, akinek be kellene mutatni a World of Warcraft címet viselő internetes szerepjáték-eposzt. A Blizzard által létrehozott és tökéletesített programban a stratégiai játékokból 1994 óta ismert világba merülhettünk alá, így szinte biztos volt a siker. Az első, kissé felemás küldetéslemezt menetrendszerűen követi a mostani, vagyis a Wrath of the Lich King, amelyben levághatjuk Arthast, bejárhatjuk Northrendet, nyolcvanadik szintre fejleszthetjük karakterünket, és kipróbálhatjuk az első (de ha hihetünk az ígéreteknek, nem az utolsó) hero classt, a Death Knightot is. A több száz új tárgy, a milliónyi új küldetés, a számtalan egyéni útvesztő, és a grafikus motor enyhe tupírja pedig csak egy a sok közül. Figyelem, őrület indul!

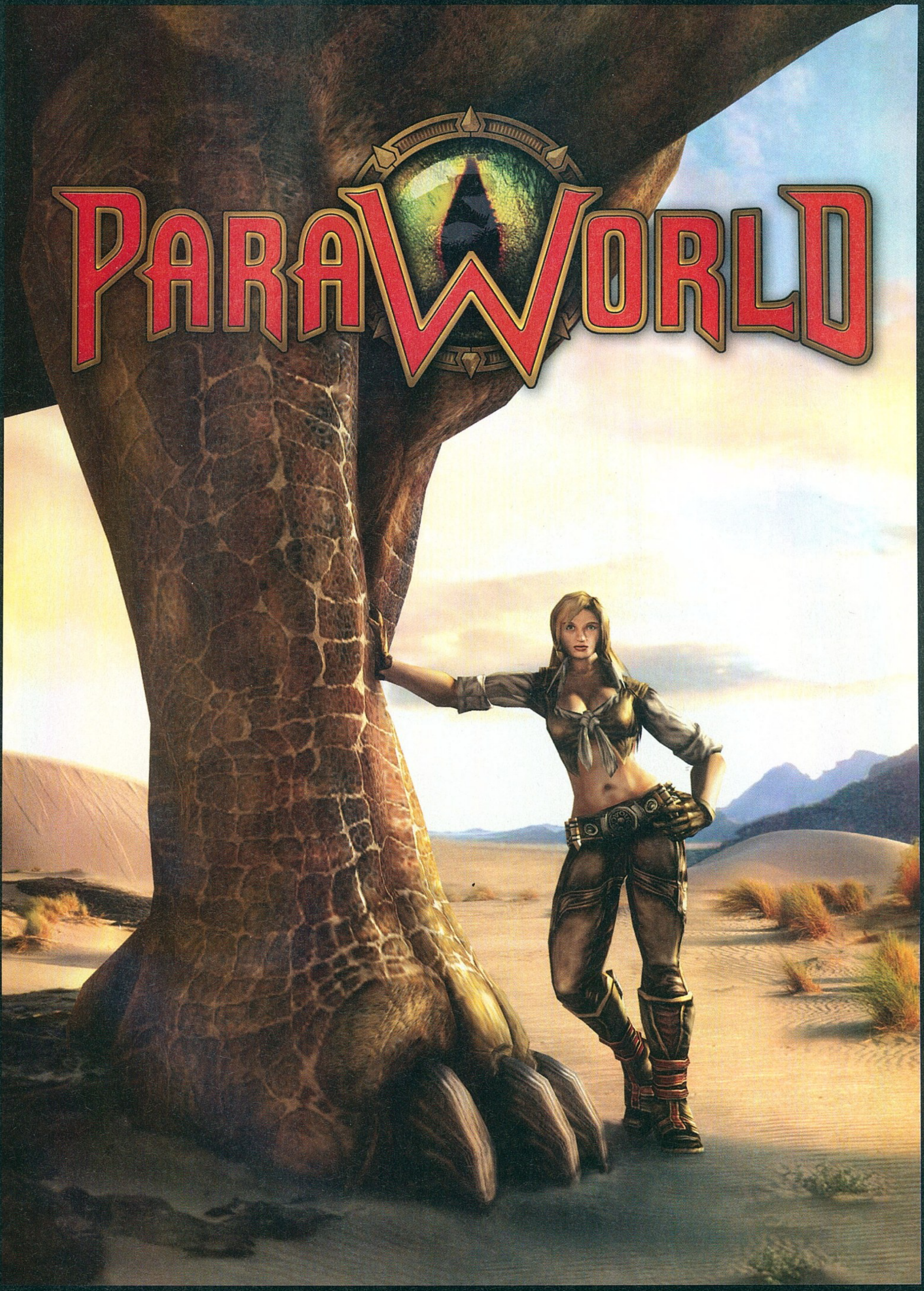
GTA IV PC

Valahol mindenki tudta, hogy az új Grand Theft Auto rész megismétli az elődei sikereit, azonban mindenkiben ott volt a kétely: új platform, új motor, új elvárások. Amikor konzolokra megjelent a csoda, a világ egy csapásra hanyatt dobta magát, a szaksajtóban csak úgy repkedtek a 99% meg 100%-os értékelések, a vásárlókedv pedig megdöntött minden addigi rekordot – éppen csak attól féltünk, hogy talán pont emiatt, de nem lesz megfelelő vonzerő esetleg a PC-s változat elkészítéséhez. Félelmeink azonban alaptalannak bizonyultak, az eddigi felvonásoknál jóval gyorsabban érkezik meg a negyedik rész, minimális grafikai tuninggal, csúcsra járatott Euphoria segédmotorral és hihetetlen jól sikerült történettel, hogy mi, számítógépesek is megismerhessük Nico Bellicket.

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK: PARAWORLD magyarul!

Megviccelt bennünket a hazai terjesztő, de ez nem azt jelenti, hogy megszabadultok a Paraworldtől, csupán azt, hogy kicsit később juttok hozzá. A Paraworldben a tradicionális RTS elemeket kiegészíti a Warcraft harmadik részéből táplálkozó hősrendszer, ami fordulatos történetével és a mai napig lenyűgözően ízléses grafikájával bárkit elvarázsolhat. A program nem kifejezetten a hardcore stratégákat célozza meg, tehát érdemes vele megpróbálkoznia annak is, aki még életében bele sem szagolt ebbe a stílusba – ráadásul, hogy még egyszerűbb legyen a barátkozás, a cudar angol nyelv mellé sikerült a korongra zsúfolni egy igencsak jól sikerült magyar feliratot is. A jövő hónapban tehát folytatjuk a minőségi, izgalmas játékok polcra juttatását, tessék csak hátradőlni, és várni a következő Gurut!

A következő pc guru 2008. DECEMBER 11-én jelenik meg!


ParaWorld

Játékdemók: Tomb Raider Underworld

Shareware játékok: Peggle Nights / 10 Days Under the Sea / Glyph 2 / Home Sweet Home 2: Kitchens and Baths / Jungle Quest / Magic Encyclopedia / Mystery Chronicles: Murder among Friends / Parking Dash / SKIPBO: Castaway Caper / System Mania

Ingyenes játékok: Paper Flight / Becher Wars / Super Luigi and the Golden Shrooms

Játék előzetesek: Diablo III: Wizard bemutató

PCG Live tesztek: Dead Space / Fallout 3 / FIFA 09 / Star Wars Force Unleashed

Javítások: Call of Duty 4 v1.6-v1.7 / King's Bounty v1.6.5 / Mount & Blade v1.011 / Red Alert 3 v1.03 / Spider-man: Web of Shadows 1.1

Mozi előzetesek: Bolt / Push / Sunshine Cleaning / The Spirit / The Unborn / Twilight (mind a PCG Live külvilág rovatán belül!)

Háttérképek: Lineage: The Cross Rancor / Resistance 2 / Mortal Kombat vs DC Universe (2db) / Fallout 3 (13db) / Far Cry 2 (4db) / Red Alert 3 (11db) / Spider-Man: Web of Shadows (3db) / Tomb Raider Underworld (6db) / Warhammer Online (16db)

Turkáló: Antivirus: AVG Anti-Virus 8.0.173 / Avira AntiVir Personal v8.2.0.334 | CD/DVD írás: Burn4Free v4.6 / Ashampoo Burning Studio v6.71 / DeepBurner v1.9 | Videokártya driverek: AMD-Ati Catalyst v8.10 és nVidia Forceware 178.24 WinXP videokártya driverek | Fájlkezelés: Total Commander v7.04a / 7Zip | Képkezelés: Hypersnap v6.31.01 / IrfanView v4.2 / Paint.NET v3.36 / SnagIt v9.0.2 / XnView 1.95.2 | Multimédia: CDEx 1.5.1 / Free CD to WAV MP3 WMA AMR AC3 AAC Ripper 3.0 / K-Lite Codec Pack v4.2.5 / Quicktime Player v7.5.5 / RocketDock v1.3.5 / VobSub v2.23 / WinAmp 5.541 / XviD v1.1.3 codec | Rendszer: Smart Defrag v1.02 | Spyware védelem: Ad-Aware 2008 v7.1.0.8 (frissített definíciós fájlokkal) / Spybot: Search & Destroy v1.6.0 (frissített definíciós fájlokkal)

DIABLO 3
VIDEÓ

DEAD Space
VIDEÓTESZT

FALLOUT 3
VIDEÓTESZT

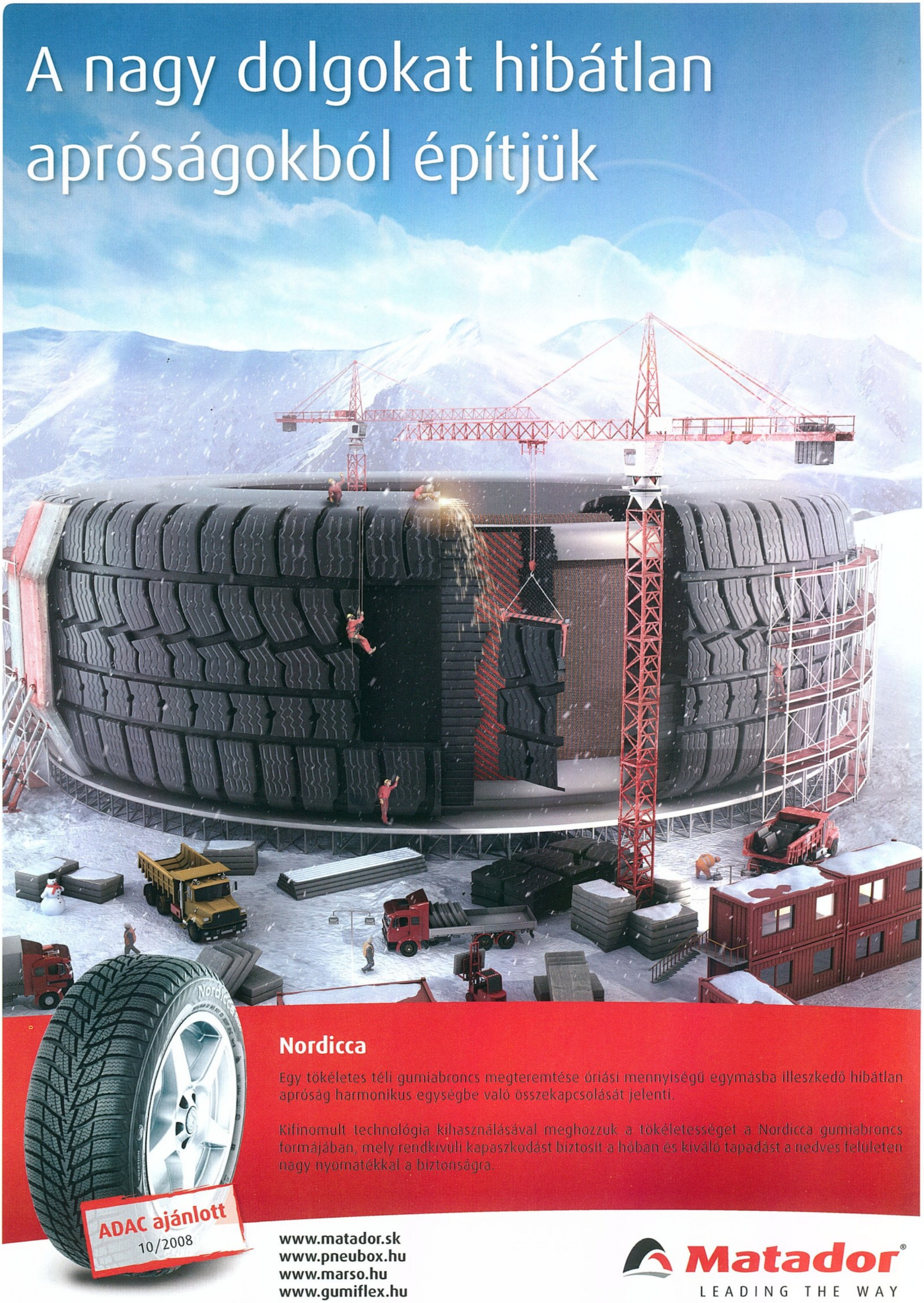
pc guru DVD | SPELLFORCE 2: SHADOW WARS | 2008. 13.

SPELLFORCE 2: SHADOW WARS

FORCE UNLEASHED
Videóteszt

KÜLVILÁG 08.13
Mozielőzetesek

13.
pc guru
DVD


A nagy dolgokat hibátlan apróságokból építjük
Nordicca
Egy tökéletes téli gumiabroncs megteremtése óriási mennyiségű egymásba illeszkedő hibátlan apróság harmonikus egységbe való összekapcsolását jelenti.
Kifinomult technológia kihasználásával meghozzuk a tökéletességet a Nordicca gumiabroncs formájában, mely rendkívüli kapaszkodást biztosít a hóban és kiváló tapadást a nedves felületen nagy nyomatékkal a biztonságra.
ADAC ajánlott
10/2008
www.matador.sk
www.pneubox.hu
www.marso.hu
www.gumiflex.hu
Matador
LEADING THE WAY

12+ www.pegi.info
PlayStation®
© 2008 Electronic Arts Inc. Az EA, az EA embléma és a Need for Speed az Electronic Arts Inc. (bejegyzett) védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy egyéb országokban. Minden jog fenntartva. A 'Nissan' és a NISSAN termékek nevei, emblémái és dizájnja a NISSAN MOTOR CO., LTD. védjegyei és/vagy szellemi tulajdonai, felhasználásuk az Electronic Arts Inc részére biztosított engedéllyel történik. A Porsche, a Porsche embléma, a 911 és a Carrera Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG bejegyzett védjegyei. Felhasználásuk engedéllyel történik. A „PlayStation", „PLAYSTATION" és a „PS" Family emblémák, továbbá a „PSP" a Sony Computer Entertainment Inc. bejegyzett védjegyei. Minden más védjegy bejegyzett birtokosának tulajdona.